

Ajedrez

1. Es posible que Sportsbook ofrezca un total para las partidas de ajedrez. Este total es para el número de movimientos y se evaluará según los resultados oficiales.

Apuestas En Directo

Las reglas citadas a continuación regulan todos los eventos en la categoría de apuestas en directo.

1. Todas las líneas para eventos en directo son para el resultado final del partido.
2. Las apuestas se ofrecerán a discreción del personal. No garantizamos que se ofrezcan apuestas en cualquier punto del partido.
3. Sportsbook se reserva el derecho de cancelar cualquier apuesta hecha en una línea errónea.
4. Además, las apuestas en directo se decidirán de acuerdo con las reglas para las apuestas en directo especificadas por Sportsbook para cada deporte.

Artes Marciales Mixtas

1. Excepto si se especifica lo contrario, el evento deberá empezar en un plazo de una semana a partir de la fecha programada para que las apuestas sean válidas.
2. Un cambio en el lugar de la pelea dentro del mismo país no afectará al estado de las apuestas pendientes. Si el cambio de lugar es a otro país, las apuestas serán valoradas como "no válidas" y la cantidad arriesgada será devuelta.
3. Si se cambia el número de asaltos programados para un combate, las siguientes apuestas serán válidas: "the fight winner", "fighter wins only", así como las opciones de "empate". Las apuestas a los "fight totals" y a "will" o "will not go" serán válidas si el número actualizado de asaltos programados es mayor que el total que aparece en la apuesta. Las apuestas a "exact round of ending", "fighter to win inside distance", "win by decision" y "goes the distance" no serán válidas si se realizan cambios en los asaltos programados o si se ofrecen incorrectamente.
4. Los resultados se evaluarán en base al resultado oficial en el ring.
5. Un resultado puede ser revisado o cambiado tras el anuncio inicial por parte del anunciador del ring. Los resultados no se considerarán oficiales para las apuestas hasta que sean verificados por la autoridad competente del lugar donde tiene lugar el combate. En lo que se refiere a las apuestas, no se tendrán en cuenta anulaciones, oficiales o no, del resultado de un combate por parte del organismo sancionador basadas en apelaciones, suspensión, demandas, resultados de pruebas antidopaje o cualquier otra sanción al luchador.
6. Una apuesta a que un luchador gane por "inside distance" se considerará ganadora si el luchador gana por KO, TKO, DQ, rendición (submission) o cualquier otra forma de finalización.
7. Una apuesta a que un luchador gane por "KO" se considerará ganadora si el luchador gana por KO, TKO, DQ o porque se tire la toalla (corner stoppage). Una victoria por rendición (submission) no se considera KO/TKO en MMA.
8. Cuando se produce un empate, las apuestas del tipo "to win" serán reembolsadas.
9. Otras proposiciones serán evaluadas de acuerdo con su formulación específica.
10. Cuando se produce un empate, las apuestas del tipo "If Wins Only" serán reembolsadas.
11. Las apuestas para un combate que sea declarado como "no contest" serán devueltas.
12. Un Over/Under (total) ofrecido para un combate representa el número total de asaltos completados. El medio punto de un asalto es exactamente dos minutos y treinta segundos en un asalto de cinco minutos. Por ello, 2½ asaltos se corresponderían con dos minutos y treinta segundos del tercer asalto.
13. Si el combate dura exactamente el mismo tiempo que se refleja en el over/under, la apuesta será declarada como un empate. Si en una apuesta del tipo "Fight goes 2:30 round X", el combate

- finaliza exactamente en ese segundo de ese asalto, las apuestas a "Fight goes" serán valoradas como ganadoras.
14. Para las apuestas sobre el número de asaltos (round distance), si uno de los luchadores no responde a la campana que marca el comienzo del asalto, se considerará que el combate ha terminado oficialmente en el asalto anterior.
 15. En las apuestas al número total de asaltos, si un luchador no responde a la campana que marca el comienzo de un asalto, y la pelea ha durado exactamente el número de asaltos indicado en la apuesta, serán consideradas como ganadoras las apuestas al UNDER (menos de).
 16. Para que las apuestas del tipo "will a fighter win in round x" (un luchador ganará en el asalto X) sean valoradas como ganadoras, el luchador deberá ganar y acabar la pelea en el asalto X. Por ejemplo, para que una apuesta al YES por "Mark Coleman to win in round 3" sea ganadora, la pelea debe finalizar a favor de Coleman en el tercer asalto. La única excepción se produce cuando un luchador no responde a la campana que marca el comienzo de un asalto. En ese caso se considerará que el combate ha terminado oficialmente en el asalto anterior.
 17. En todos los combates en los que haya un asalto adicional o "victoria súbita" se incluirá este asalto en las apuestas.

Atletismo

Atletismo:

1. A efectos de apuesta, se considerarán como 1º, 2º y 3º clasificados los que consigan las medallas de oro, plata y bronce respectivamente en la ceremonia de medallas.
2. Sportsbook valora las apuestas basándose en la clasificación publicada justo después de la carrera. Sportsbook no reconoce cambios posteriores en los resultados debido a protestas, tests de dopaje u otras causas.

Proposiciones de Emparejamientos a la Mejor Posición Final:

1. Las apuestas serán válidas, siempre y cuando los participantes compitan (tener un comienzo válido) en la misma fase clasificatoria o final. Sin embargo, si ponemos una línea después de la(s) fase(s) preliminares, y uno de los participantes para los que se ofrecen líneas (y que se ha clasificado para la siguiente ronda) no compete en la siguiente fase clasificatoria o final, todas las apuestas que se hayan hecho después de la última carrera clasificatoria (completada por ambos participantes) para ese evento y emparejamiento, serán consideradas como no válidas.
2. Si se ofrece un emparejamiento con un competidor específico contra el "Resto de participantes", una apuesta a ese competidor enumerado solo será ganadora si consigue vencer al Resto de participantes, es decir, a todos los demás competidores [de salida]. Si gana un competidor diferente al especificado en el emparejamiento contra el "Resto de participantes", se considerarán ganadoras las apuestas al "Resto de participantes". Si el competidor enumerado empata en el primer puesto, se devolverá el importe de las apuestas de los emparejamientos.

La Mejor Posición Final será determinada por lo siguiente:

1. El participante que avance a la siguiente ronda de la competición será declarado como ganador.

Por ejemplo, si el Participante A llega a las Semifinales, y el Participante B es eliminado en Cuartos de Final (no llega a las Semifinales), entonces el Participante A será declarado ganador de la apuesta.

2. Si ambos participantes son eliminados en la misma ronda preliminar, pero compiten en la misma carrera, empezando al mismo tiempo, entonces el que finalice esa carrera en la mejor posición, será declarado como ganador.
3. Si ambos participantes son eliminados en la misma ronda preliminar, pero corren en carreras diferentes (p.ej. compiten en diferentes carreras de la misma fase clasificatoria, Cuartos de Final), todas las apuestas serán valoradas como no válidas, independientemente del tiempo o posición de llegada.
4. Cuando dos (o más) participantes lleguen a la Final, entonces el orden de llegada a meta en la Final, determinará el ganador de las apuestas a " La Mejor Posición Final "

Apuestas Múltiples al Ganador de un Evento:

1. Para apuestas a múltiples resultados, todos los eventos son apuestas "ALL-IN"; no se devuelve el dinero apostado, a no ser que se añada específicamente que un participante en concreto tiene que empezar para que la apuesta sea válida. En tal caso, TODAS las apuestas a TODOS los participantes serán consideradas nulas si el participante mencionado no compite en ese evento en concreto. Si hay más de un ganador, las cuotas se dividirán entre el número de ganadores. Aunque las cuotas nunca serán inferiores a 1.00.

Proposición al Atleta del Año de la IAAF:

1. Cualquier apuesta hecha tras el anuncio oficial del ganador por la IAAF o iaaf.org será considerada como no válida.

Baloncesto

Valoración de las apuestas

1. Para valorar las apuestas, se utilizarán las estadísticas ofrecidas por el proveedor oficial de resultados o por el sitio web oficial de la competición pertinente. Si las estadísticas del proveedor oficial de resultados o del sitio web oficial no están disponibles, o si existen pruebas de peso de que el proveedor oficial de resultados o el sitio web oficial hayan cometido un error, utilizaremos pruebas independientes para respaldar la valoración de las apuestas.
2. Ante la falta de pruebas independientes y fiables o en caso de existir pruebas significativamente contradictorias, las apuestas se valorarán tras someterlas a una minuciosa investigación.
3. En relación con las apuestas, Sportsbook no acepta las protestas ni las decisiones anuladas.

Forma de tratar los cambios de fecha o de lugar

1. Si un partido no se juega en la fecha programada, las apuestas en ese partido no serán válidas.

Forma de tratar los partidos que no llegan a un final natural

1. Si se suspende el partido antes de que llegue al tiempo mínimo y no se reanuda el mismo día, las apuestas en ese partido no serán válidas.

Tiempo mínimo (duración del partido) necesario para que las apuestas sean válidas

1. Para que las apuestas sean válidas, se deben jugar al menos 35 minutos en todas las competiciones/ligas (excepto la NBA), a menos que se indique lo contrario.
2. En los partidos de la NBA, se deben jugar al menos 43 minutos para que las apuestas sean válidas.
3. En cuanto a las apuestas en los periodos (cuartos o mitades), se considerará como tiempo mínimo la duración del periodo. Si no se completa todo el partido, las apuestas en los cuartos y las mitades serán válidas si se ha completado el periodo pertinente.

Forma de tratar la prórroga

1. Las apuestas al partido o a la segunda parte incluirán las prórrogas que puedan jugarse.
2. Las apuestas al 4.º cuarto no incluyen las prórrogas que puedan jugarse.

Proposiciones de victorias en la temporada regular:

1. Un equipo de baloncesto de la NBA debe jugar todos los partidos programados para que se consideren válidas las apuestas sobre las victorias que consiga en la temporada regular.

Proposiciones para jugadores individuales:

1. En una proposición sobre los puntos, rebotes, asistencias o tapones totales de un jugador, o sobre cualquier estadística similar (o combinación de estas estadísticas), el jugador concreto debe ser titular para que la apuesta sea válida.
2. Cualquier proposición relacionada con un triple se refiere a un lanzamiento o intento de lanzamiento desde detrás de la línea de 3 puntos.
3. En relación con las proposiciones de baloncesto, un “Doble Doble” significa diez o más en al menos dos de las siguientes categorías: puntos, rebotes, asistencias, tapones y balones robados. En relación con las proposiciones de baloncesto, un “Triple Doble” significa diez o más en al menos tres de las siguientes categorías: puntos, rebotes, asistencias, tapones y balones robados. Si desea apostar a que el jugador conseguirá un Doble Doble en el partido, tendrá que hacerlo en la opción más de 1/2 Doble Doble (o en la opción menos de 1/2, si cree que no conseguirá un Doble Doble). Esto también se aplica al procedimiento para apostar en Triple Doble.

Proposiciones para el MVP de la final de la NBA:

1. En relación con las proposiciones para el MVP de la final de la NBA, si hubiese un MVP compartido, se pagaría toda la cuota de las apuestas relacionadas. Si existe la opción “Sí/No” en las apuestas al MVP de la final de la NBA y un jugador enumerado consigue el MVP compartido, la opción “Sí” será la ganadora y se pagará toda la cuota.
2. Si dos jugadores de “the field” (no incluidos en la proposición) consiguen el MVP compartido, se considerará a “the field” como el ganador y las apuestas se pagarán una vez.

Proposiciones para el MVP de la temporada de la NBA:

1. En relación con las proposiciones para el MVP de la temporada de la NBA, si hubiese un MVP compartido, se pagaría toda la cuota de las apuestas relacionadas. Si existe la opción “Sí/No” en las apuestas al MVP de la temporada de la NBA y un jugador enumerado consigue el MVP compartido, la opción “Sí” será la ganadora y se pagará toda la cuota.
2. Si dos jugadores de “the field” (no incluidos en la proposición) consiguen el MVP compartido, se considerará a “the field” como el ganador y las apuestas se pagarán una vez.

Proposiciones para el All-Star de la NBA:

Reglas generales

1. Para que las proposiciones sobre un jugador concreto del partido All-Star sean válidas, tan solo es necesario que ese jugador juegue el partido All-Star, a menos que especifiquemos que el jugador deba ser titular.

MVP del All-Star de la NBA

1. En relación con las proposiciones para el MVP del All-Star de la NBA, si hubiese un MVP compartido, se pagaría toda la cuota de las apuestas relacionadas. Si existe la opción “Sí/No” en las apuestas al MVP del All-Star de la NBA y un jugador enumerado consigue el MVP compartido, la opción “Sí” será la ganadora y se pagará toda la cuota.
2. Si dos jugadores de “the field” (resto de participantes no incluidos en la proposición) consiguen el MVP compartido, se considerará a “the field” como el ganador y las apuestas se pagarán una vez.

Apuestas específicas del concurso de mates

1. Para que las apuestas a un jugador concreto sean válidas, dicho jugador debe intentar al menos un mate.
2. En los emparejamientos uno contra uno, ambos jugadores deben intentar al menos un mate para que las apuestas sean válidas.

Concurso de triples

1. En los emparejamientos uno contra uno, ambos jugadores deben intentar al menos un lanzamiento para que las apuestas sean válidas.
2. En los emparejamientos uno contra uno, si hay jugadores empatados en la opción de mayor número de puntos, las apuestas se valorarán como no válidas y se devolverá su importe.
3. Para que las apuestas a un jugador concreto sean válidas, dicho jugador debe intentar al menos un lanzamiento.

Proposiciones para el Torneo NCAA:

1. Solo contarán respecto a las proposiciones publicadas los partidos jugados durante y después de los treintaidosavos de final. No contarán los partidos de la ronda de apertura (play-in games). *Por ejemplo, si California juega contra Virginia en un partido de la ronda de apertura antes de la ronda de treintaidosavos de final, la victoria del ganador no se contará respecto a las apuestas “Más de/Menos de” relacionadas con el número de victorias en las conferencias Pac 12 o ACC.*

Otras proposiciones:

1. Para los pronósticos sobre el equipo que ganará la Conferencia Este o la Conferencia Oeste, el ganador de la conferencia respectiva será el equipo que alcance la final de la NBA.

En cuanto a las apuestas tipo Teaser o Parlay y las Combinadas, consulte la sección sobre reglas de las apuestas Teaser o Parlay y Combinadas.

Bandy

1. En el caso de que se pongan líneas específicas para los períodos adicionales al tiempo reglamentario, como por ejemplo al ganador de la prórroga, la tanda de penaltis cuenta.
2. **Tiempo de juego:**
Si por algún motivo se cambia el formato de un partido de 2 x 45 minutos a 3 x 30 minutos, todas las apuestas serán válidas, salvo las que hacen referencia al primer o segundo tiempo.
3. **Cambio de campo:**
Si se cambia el lugar del encuentro, todas las apuestas seguirán siendo válidas.
4. **Equipo que avanza (equipo que pasa a la siguiente ronda, etc.):**
Estas apuestas son valoradas en función del resultado del partido, incluyendo la prórroga y la tanda de penaltis.
5. **Equipos que descienden:**
Esta apuesta hace referencia a los equipos que ocupan las posiciones de descenso al final de la temporada. Todos los cambios, que se produzcan por cualquier motivo una vez haya terminado la temporada, se considerarán irrelevantes para esta apuesta.
6. Si un partido se cancela o pospone y no comienza o se reanuda en el plazo de 3 días, las apuestas en ese partido quedarán invalidadas y se devolverá su importe.

Boxeo

1. Cuando suena la campana para que empiece el primer asalto, el combate se considera oficial a efectos de apuestas, independientemente de la duración o título.
2. Si se cambia el número de asaltos programados para un combate, las siguientes apuestas serán válidas: "the fight winner", "fighter wins only", así como las opciones de "empate". Las apuestas a los "fight totals" y a "will" o "will not go" serán válidas si el número actualizado de asaltos programados es mayor que el total que aparece en la apuesta. Las apuestas a "exact round of ending", "fighter to win by knockout", "technical knockout", "disqualification", "win by decision" o "technical decision" y "goes the distance" no serán válidas si se realizan cambios en los asaltos programados o si se ofrecen incorrectamente.
3. Se considera un empate técnico ("technical draw") cuando un combate termina antes del número de rounds asignados. Esto es debido habitualmente a un head-butt accidental o foul.
4. En lo que se refiere a las apuestas, una apuesta a que un boxeador gane "inside distance" se considerará ganadora si el boxeador gana por KO, TKO, DQ o "technical decision."
5. En lo que se refiere a las apuestas, una apuesta a que un boxeador gane por "KO" se considerará ganadora si el boxeador gana por KO, TKO o DQ.
6. En el caso que un combate que se considere "no contest", todas las apuestas serán consideradas no válidas.
7. Si en la apuesta ofrecida para un combate se incluye la posibilidad de "empate" como una tercera opción y éste termina en empate, las apuestas a la opción de empate serán pagadas, mientras que aquellas a uno de los dos boxeadores serán perdedoras. Si dentro de la apuesta ofrecida solo se incluyeran los dos boxeadores, y el empate no está ofrecido o bien, está en una proposición aparte, y el combate termina en empate, el importe de las apuestas tomadas sobre cualquiera de los dos boxeadores será reembolsado.
8. Un Over/Under (total) ofrecido para un combate representa el número total de rounds completados. El medio punto de un round es exactamente un minuto y treinta segundos en un round de tres minutos. Por ello, 9 1/2 rounds sería un minuto y treinta segundos del décimo round. El medio punto de un round de dos minutos es 1 minuto. El medio punto de un round de cinco minutos se halla en los dos minutos y treinta segundos.
9. Los resultados se evaluarán en base al resultado oficial en el ring. Los resultados no se considerarán oficiales para las apuestas hasta que sean verificados por la autoridad competentes del lugar donde tiene lugar el combate. En lo que se refiere a las apuestas, no se tendrán en cuenta anulaciones, oficiales o no, del resultado de un combate por parte del organismo sancionador basadas en apelaciones, suspensión, demandas, resultados de pruebas antidopaje o cualquier otra sanción al boxeador.
10. Los encuentros deberán empezar en un plazo de treinta días a partir de la fecha programada, excepto si se especifica lo contrario, para que las apuestas sean válidas.

11. Para todas las demás situaciones no cubiertas por las reglas previamente explicadas, la decisión tomada por el Servicio de Información de Don Best será considerada como oficial y obligatoria.
12. Para toda situación no cubierta aquí se utilizarán las reglas de juego de Las Vegas.

Bádminton

Emparejamientos:

Si un partido comienza pero no se finaliza por alguna razón, todas las apuestas ofrecidas al resultado final del partido quedan anuladas.

Si un jugador se retira de un partido individual, de dobles o de dobles mixto antes de que un partido finalice, las apuestas serán valoradas como no válidas, con independencia del momento del partido en el que el jugador se retire.

Apuestas a Sets:

1. Si un partido de bádminton no se juega hasta el final debido a la retirada o descalificación de un jugador, todas las apuestas al set serán consideradas nulas y el dinero apostado será reembolsado.
2. **Ganador de un set:** Este tipo de apuesta se basa en el ganador de un set en concreto. Para que las apuestas sean válidas, el set en cuestión debe ser jugado hasta el final.
3. **Apuestas de Set (Resultado exacto):** Este tipo de apuestas se basan en el resultado exacto al final del partido en número de sets.

Competición entre equipos:

Todas las apuestas al resultado de una competición entre equipos que incluya varios partidos son válidas, incluso si uno o más partidos se deciden por incomparecencia o retirada de algún/os jugador/es.

Si hay un cambio de jugador en un partido individual o de dobles, todas las apuestas a ese partido en concreto serán consideradas como no válidas. Las apuestas al ganador de una competición entre equipos que incluya varios partidos, no se verán afectadas por la sustitución o cambio en la alineación de los equipos.

Retraso o suspensión:

1. Si un partido de bádminton es completado, todas las apuestas tendrán validez tal como fueron tomadas. Mientras el juego sea concluido y el partido completado, ni un retraso en el comienzo del juego, ni la suspensión del mismo, afectarán la validez de las apuestas.
2. En el supuesto de que no se juegue el número indicado de sets y que el tiempo del partido sea reducido por los jueces árbitros oficiales del torneo, el líder oficial determinado por los jueces árbitros será el ganador.

Béisbol

Valoración de las apuestas

1. Para valorar las apuestas, se utilizarán las estadísticas que ofrece el proveedor oficial del (de los) resultado(s) o el sitio web oficial de la competición pertinente. Si las estadísticas

del proveedor oficial del (de los) resultado(s) o del sitio web oficial no están disponibles, o si existen pruebas de peso de que el proveedor oficial del (de los) resultado(s) o el sitio web oficial hayan cometido un error, utilizaremos pruebas independientes para respaldar la valoración de las apuestas.

2. Ante la falta de pruebas independientes y fiables o en caso de existir pruebas significativamente contradictorias, las apuestas se valorarán tras someterlas a una investigación minuciosa.
3. En relación con las apuestas, Sportsbook no acepta los partidos aplazados, las protestas ni las decisiones anuladas. Todas las apuestas serán válidas siempre que el partido se juegue el día programado. Si se retrasa el comienzo del partido debido a circunstancias climatológicas adversas (o un retraso similar) hasta pasada la medianoche (hora local), pero el partido se juega, todas las apuestas serán válidas.

Definición de diferentes apuestas en la línea de dinero

En béisbol, las apuestas en la línea de dinero se aceptarán de la manera siguiente:

1. Acción: equipo contra equipo, independientemente de los pitchers titulares. Cuando se ofrecen los pitchers listados y se produce un cambio de pitcher antes del partido, la línea de dinero se vuelve a ajustar y las apuestas tipo “acción” se evalúan con el precio de apertura para el nuevo pitcher.
2. Pitchers listados: si los dos pitchers titulares no son los especificados en el momento de realizar la apuesta, la apuesta se considerará “no válida”.
3. Un pitcher listado: se trata de una apuesta a favor o en contra de un pitcher especificado, independientemente del otro pitcher titular. Si el pitcher especificado no es titular, la apuesta se considera “no válida”. (Ejemplos: “los Red Sox contra Helling” indica una apuesta contra Helling. “Helling contra los Red Sox” indica una apuesta a favor de Helling).

Atención: los errores tipográficos cometidos al escribir el nombre de un pitcher no se considerarán motivo para la cancelación de la apuesta.

Forma de tratar los cambios de pitcher

1. Cuando se ofrecen los pitchers listados, las apuestas a carreras totales (más de/menos de), totales del equipo (más de/menos de), línea de carrera (hándicap) y línea alternativa de carrera (hándicap alternativo) se considerarán no válidas si se produce un cambio de pitcher antes de que ambos pitchers listados hayan realizado al menos un lanzamiento.
2. Un pitcher se considera titular después de realizar el primer lanzamiento al primer bateador del equipo contrario.

Forma de tratar los cambios de fecha o de lugar

1. Si un partido no se juega en la fecha programada, las apuestas en ese partido no serán válidas.
2. Si se cambia el lugar en que se juega el partido, las apuestas en ese partido no serán válidas.

Forma de tratar los partidos que no llegan a un final natural

1. Si un partido termina por decisión del árbitro principal (called game) o se suspende, el ganador se determinará en función del resultado tras la última entrada completa a no ser

que el equipo local anote y consiga empatar, o tome la delantera en la segunda mitad de la entrada, en cuyo caso se determinará en función del resultado en el momento en que el árbitro concluya el partido. Se devolverá el importe de las apuestas si el equipo local empatara el partido y luego este se suspende. Los partidos no se moverán al día siguiente a menos que se especifique lo contrario.

2. Si un partido termina por decisión del árbitro principal (called game) o se suspende durante las entradas extra, el resultado se determinará tras la última entrada completa a no ser que el equipo local anote y consiga empatar, o tome la delantera en la segunda mitad de la entrada, en cuyo caso se determinará en el momento en que el árbitro concluya el partido.
3. Si se suspende un partido del playoff pero se reanuda en el plazo de 96 horas desde su suspensión, todas las apuestas serán válidas y se valorarán al finalizar el partido. Si el partido no finaliza dentro de las 96 horas posteriores al momento de su suspensión, las apuestas no serán válidas.
4. Para que las apuestas de béisbol en vivo sean válidas, todos los partidos deberán llegar a 9 entradas (8,5 entradas si el equipo local va ganando) y jugarse por completo en el plazo de 7 días desde la hora de comienzo (excepto los partidos en los que se aplique la “Regla de la misericordia”, consulte a continuación). Esta regla se aplica a las apuestas a la línea de dinero, línea de carreras y totales. Ejemplo: un partido en vivo se suspende en la 7.^a entrada y no se reanuda en 7 días. Las apuestas a la línea de dinero, línea de carreras y totales no serán válidas, ni siquiera cuando ya se haya determinado el resultado de una apuesta. Una apuesta a Más de 7 carreras con un resultado de 5-8 se considerará no válida.
5. En relación con las apuestas de béisbol a una entrada específica o a un grupo de entradas que se realicen antes del partido o en vivo, las apuestas serán válidas si se completa el periodo de tiempo especificado, independientemente de si ha concluido el partido completo.
6. Las apuestas realizadas antes del inicio del partido en el mercado de apuestas en vivo se cancelarán si el partido se aplaza después de no comenzar en el día programado.

Forma de tratar los partidos con regla de la misericordia en vivo

1. En los partidos en los que se pida la regla de la misericordia (como los partidos del Clásico Mundial de Béisbol), las apuestas se evaluarán basándose en el resultado final en el momento en que se pida la regla.

Forma de tratar los partidos double header (doble partido)

1. Se hará todo lo posible por designar los partidos double header como P1 y P2 (Partido 1 y Partido 2).
2. Una apuesta realizada en un partido designado como P1 o P2 se aplicará estrictamente a ese partido en concreto del double header. Por ejemplo, si apuesta en el P1 a que los Dodgers ganen a los Nationals con Kershaw y Scherzer como pitchers listados, la apuesta solo será válida si tanto Kershaw como Scherzer son titulares en el Partido 1. Si Kershaw o Scherzer fuesen titulares en el Partido 2, su apuesta no sería válida.
3. Si el día en el que se juega un double header no se designa ni el P1 ni el P2 en nuestro sitio en el momento de realizar la apuesta, se aplicarán las siguientes reglas:
 - a. Cualquier apuesta con pitcher listado, sin designación como P1 ni como P2, será válida en el partido (el primer o el segundo del double header) en el que esos pitchers listados sean titulares.
 - b. Una apuesta de tipo “acción” será válida en el partido en concreto (el primero o el segundo) si los pitchers listados en el sitio son titulares en ese partido en concreto.

c. Una apuesta de tipo “acción” será válida en el primer partido del double header, si los pitchers listados en el sitio no se enfrentan en ninguno de los partidos del double header.

Tiempo mínimo (duración del partido) necesario para que las apuestas sean válidas

1. El resultado de un partido es oficial tras jugarse 5 entradas, a menos que el equipo local vaya ganando después de 4,5 entradas. Al apostar tanto a líneas de carreras, carreras totales (más de/menos de) o totales del equipo (más de/menos de), el partido deberá llegar a las 9 entradas (8,5 si el equipo local va ganando) para que las apuestas sean válidas.
2. Si se solicita la regla de la misericordia (Run Ahead o Mercy Rule), se considerará que los partidos se han completado. Las apuestas en los partidos a las líneas de carreras, totales, totales del equipo y línea de dinero serán válidas.
3. En la MLB, las apuestas a la primera mitad en la línea de dinero o en el margen deben llegar a 5 entradas para que se consideren válidas, o a 4,5 entradas si un partido termina antes de lo estipulado y se considera oficial con el equipo local como ganador.
4. Si un partido no dura cinco entradas completas, todas las apuestas a la primera mitad en el total se considerarán no válidas.
5. Cuando se ofrecen los pitchers para el partido, todas las apuestas a la primera mitad (5 entradas) deben listar a ambos pitchers. Si cualquiera de los pitchers listados no fuese titular, las apuestas a la primera mitad (5 entradas) se considerarán no válidas.

Proposiciones de victorias en la temporada regular de la MLB:

1. Un equipo de béisbol de la MLB tiene que jugar un mínimo de 160 partidos para que sean válidas las apuestas por las victorias que consiga en la temporada.
2. A efectos de las valoraciones, en el total de victorias de la temporada no se incluirán los partidos de desempate para decidir el ganador de la división o el wildcard.

Grand Salami (Carreras equipo visitante vs Carreras equipo local):

1. El Grand Salami se decidirá por el número total de carreras conseguidas en todos los partidos de la liga específica programada para ese día.
2. Para que las apuestas del Grand Salami sean válidas, todos los partidos programados deben llegar al menos a 9 entradas (8,5 si el equipo local va ganando) y completarse en el día programado (los partidos pueden finalizar pasada la medianoche si comenzaron antes de esa hora).
3. Para el Grand Salami (Carreras equipo visitante vs Carreras equipo local), las carreras del equipo local serán las carreras anotadas por los equipos que bateen en segundo lugar en su primera entrada. En raras ocasiones, el equipo que batee en segundo lugar no estará jugando en su estadio. En estas situaciones, el equipo que batee en segundo lugar seguirá considerándose el equipo local a efectos de esta proposición.

Hits, Runs y Errors de la MLB (MLB H-R-E)

1. Todas las apuestas R-H-E de la MLB se valorarán utilizando la suma de Runs (carreras), Hits (sencillos) y Errors (errores) como factores de valoración. Por ejemplo:

Runs Hits Errors

LA Angels 2 6 3

Cleveland 14 10 0

2. Tendrá como resultado una puntuación MLB H-R-E de LA Angels 11, Cleveland 24
3. Para que sean válidas las apuestas a los totales MLB H-R-E (más de/menos de) o márgenes MLB H-R-E, el partido debe llegar a 9 entradas (8,5 si el equipo local va ganado).
4. Si un partido termina por decisión del árbitro principal (called game) o se suspende durante las entradas extra, el resultado se determinará tras la última entrada completa a no ser que el equipo local anote y consiga empatar en la segunda mitad de la entrada, en cuyo caso se determinará en el momento en que el árbitro concluya el partido.
5. En todas las apuestas MLB H-R-E ambos pitchers listados deben ser titulares, si se ofrecen los pitchers para el partido. Un pitcher es considerado titular después de realizar el primer lanzamiento al primer bateador del equipo contrario. Si un pitcher listado no es titular, las apuestas no serán válidas.

Reglas para las proposiciones de la MLB:

1. En cualquier proposición, para que la apuesta se considere válida, el (los) jugador(es) debe(n) ser titular(es) y lanzar como mínimo una bola (si son pitchers), o bien formar parte de un turno para batear (plate appearance, si son jugadores de posición), en el partido correspondiente.
2. Para las proposiciones “Qué equipo anotará primero”, la proposición se decidirá y evaluará en el momento en que cualquiera de los equipos consiga anotar, independientemente de si, al final, el partido se declara oficial. Los dos pitchers listados deben ser titulares para que las apuestas sean válidas.
3. Todas las proposiciones relacionadas exclusivamente con el resultado de la primera entrada se decidirán y evaluarán al final de la primera entrada, independientemente de si, al final, el partido se declara oficial. Los dos pitchers listados deben ser titulares para que las apuestas sean válidas.
4. En las proposiciones al total de bases, los jugadores enumerados deberán ser titulares. Sólo se le anotarán bases a un bateador si batea un sencillo (1 base), un doble (2 bases), un triple (3 bases) o un cuadrangular (4 bases). Una base por bolas, un golpeado, un error, un engaño o una bola pasada no contarán para las proposiciones al total de bases.
5. Las proposiciones de pitcher “Total de carreras permitidas” incluyen tanto las carreras limpias como las sucias.
6. Cualquier proposición de la MLB que incluya la frase “innings pitched” (entradas lanzadas) se evaluará utilizando el número del box score.

Por ejemplo, un pitcher titular visitante que lanza cinco entradas completas y luego se enfrenta a tres bateadores en la primera mitad de la sexta entrada pero no tiene ningún out. Esto se anotaría como 5 entradas lanzadas.

O si un pitcher titular local lanzó cinco entradas completas y no lanzó una bola en la segunda mitad de la sexta entrada. Esto se anotaría como 5 entradas lanzadas.

Un emparejamiento “pick-em” (dinero parejo) entre estos dos bateadores sobre quién bateará más entradas se evaluaría como empate.

7. Para las apuestas al ganador de la división, si dos equipos tienen el mismo resultado después de 162 partidos, el ganador de la división será 1) el ganador del partido de desempate, o 2) el equipo declarado ganador por el sistema de desempate de la MLB, que determina los cabezas de serie para los playoffs.
8. Para la proposición “Jugador que consiga más home runs en la MLB”, si se produce un empate al término de la temporada regular, se declarará como único ganador al jugador que tenga la mejor media de bateo de entre los jugadores empatados.

9. Para la proposición “¿Cuántos partidos sin hit habrá en la temporada regular?”, se contarán los partidos sin hit en los que haya jugado un solo pitcher o varios pitchers, siempre y cuando el partido se complete y dure al menos 8,5 entradas.
10. Para que las apuestas especiales para jugadores individuales sean consideradas válidas, el jugador en cuestión debe ser titular y el partido debe llegar, como mínimo, hasta la 9.^a entrada (8,5 entradas si el equipo local va por delante en el marcador). Si el partido se suspende, se deberá reiniciar al día siguiente. Si no se reinicia al día siguiente, se reembolsará el importe de las apuestas. Esto se aplica a todas las estadísticas más de/menos de para un jugador individual. Por ejemplo, si Mike Trout realiza un home run y el partido finaliza oficialmente en la 7.^a entrada, los home runs obtenidos por Mike Trout en ese partido no se considerarán válidos a efectos de apuestas (ya que el partido no llegó a 8,5 entradas).
11. Para las apuestas especiales de jugadores uno contra uno para un partido concreto, todas las apuestas serán válidas siempre que esos jugadores sean titulares y el partido se considere oficial.

Proposiciones de jugadores para la temporada de la MLB:

1. Para las proposiciones más de/menos sobre las estadísticas de jugadores o grupos de jugadores aplicables a toda la temporada, cada jugador incluido en la proposición debe jugar en el primer partido que juegue su equipo para que la apuesta sea válida. En el caso de los pitchers, el pitcher indicado debe lanzar en uno de los primeros ocho partidos de su equipo para que la apuesta sea válida. Su equipo debe jugar un mínimo de 155 partidos para que la apuesta sea válida.

Proposiciones generales de la MLB:

1. Para las proposiciones generales de la MLB, el resultado de un partido será oficial tras jugarse 5 entradas, a menos que el equipo local vaya ganando tras jugarse 4,5 entradas.
2. Las proposiciones generales de la MLB no requieren que un pitcher concreto sea titular.
3. Si hubiera 10 o más partidos programados para un mismo día, todos los partidos, o todos menos uno, deberán completarse para que las proposiciones generales de la MLB sean válidas. No se puede acortar ni aplazar más de un partido.
4. Si hubiera 9 o menos partidos programados para un mismo día, todos ellos deberán completarse para que las proposiciones generales de la MLB sean válidas. No se puede acortar ni aplazar ningún partido.
5. Para puntuar las proposiciones generales de la MLB, se utilizarán únicamente las estadísticas de partidos declarados oficiales. Si un partido acortado se declara oficial y las proposiciones generales de la MLB son válidas, las estadísticas de este partido acortado se incluirán a efectos de la valoración.
6. Para la proposición “¿Cuántos jugadores lograrán más de un home run hoy?” Esta proposición se refiere a cualquier jugador que logre más de un HR en un único partido. Si un jugador lograra 1 HR en cada uno de los partidos de un double header, NO contarán como más de 1 HR para ese día. El jugador debe lograr 2 o más HR en un único partido para que se considere más de 1 HR.
7. Para las proposiciones generales de la MLB, si un equipo juega más de un partido en un día (p. ej., un double header), las estadísticas de cada partido se considerarán independientes (p. ej., “Más carreras anotadas por un equipo”, Philadelphia juega dos partidos anotando 4 carreras en el primero y 5 en el segundo. Se utilizarán las 4 carreras o las 5 carreras, pero NO se combinarán, es decir, 9 carreras.)

Apuestas de pronósticos de la MLB - proposiciones a la temporada de jugador contra jugador:

1. En las proposiciones de béisbol a la temporada de un jugador contra otro jugador, si uno o ambos jugadores empiezan la temporada en la lista de incapacitados, en lugar de en la plantilla activa, o si se les envía a las ligas inferiores, las apuestas se considerarán nulas.

Apuestas a las series de béisbol en la temporada regular:

1. Las apuestas a las series de béisbol se basan en los tres primeros partidos jugados de cada serie.
2. Para que las apuestas sean válidas, deberán jugarse al menos dos de los tres primeros partidos de la serie.
3. Si solo uno de los tres primeros partidos se aplaza o cancela, las apuestas a las series se mantendrán según lo indicado.
4. Si dos de los tres primeros partidos se aplazan o cancelan, todas las apuestas a esa serie se considerarán nulas y se reembolsará la cantidad apostada.
5. Un partido que termina por decisión del árbitro principal (called game) contará a efectos de las apuestas a la serie siempre y cuando se declare oficialmente como terminado.
6. Los pitchers no se pueden listar para las apuestas a las series; todas las apuestas serán válidas independientemente de los pitchers titulares.

Playoffs/Pick 4 de la Serie Mundial:

Cada combinación enumera el orden exacto de la posición final que ocupan los últimos cuatro equipos de la Major League en los playoffs, según se especifica en la ordenación siguiente:

1. El ganador de la Serie Mundial.
2. El perdedor de la Serie Mundial.
3. El perdedor de la Serie del American League Championship.
4. El perdedor de la Serie del National League Championship

Ejemplo: supongamos que el resultado de los playoffs es el siguiente:

- Los Dodgers ganan a los Braves en la Serie del National League Championship.
- Los Twins ganan a los Angels en la Serie del American League Championship.
- Los Dodgers ganan la Serie Mundial contra los Twins.

En este caso, la combinación ganadora sería: Dodgers/Twins/Angels/Braves.

Reglas del béisbol alemán:

1. El resultado del partido será oficial tras jugarse 5 entradas, a menos que el equipo local vaya ganando tras jugarse 4,5 entradas. Si un partido termina por decisión del árbitro principal (called game) o se suspende, el ganador se determinará en función del resultado tras la última entrada completa a no ser que el equipo local anote y consiga empatar, o tome la delantera en la segunda mitad de la entrada, en cuyo caso se determinará en función del resultado en el momento en que el árbitro concluya el partido. Se devolverá el importe de las apuestas si el equipo local empatara el partido y luego este se suspende.
2. Los partidos no se moverán al día siguiente a menos que se especifique lo contrario.
3. En los partidos cuya duración programada sea de nueve entradas, deberá llegarse a 9 entradas (8,5 si el equipo que juega en casa va ganando) para que sean válidas las apuestas a carreras totales (más de/menos de), líneas de carrera (hándicap) o líneas de carrera alternativas (hándicap alternativo). Si un partido termina por decisión del árbitro principal (called game) o se suspende durante las entradas extra, el resultado se determinará tras la última entrada completa a no ser que el equipo local anote y consiga empatar, o tome la delantera en la segunda mitad de la entrada, en cuyo caso se determinará en el momento en que el árbitro concluya el partido.
4. En los partidos cuya duración programada sea de siete entradas, por ejemplo el segundo partido de un double header, deberá llegarse a 7 entradas (6,5 si el equipo que juega en casa va ganando) para que sean válidas las apuestas a carreras totales (más de/menos de), líneas de carrera (hándicap) o líneas de carrera alternativas (hándicap alternativo). Si un partido termina por decisión del árbitro

principal (called game) o se suspende durante las entradas extra, el resultado se determinará tras la última entrada completa a no ser que el equipo local anote y consiga empatar, o tome la delantera en la segunda mitad de la entrada, en cuyo caso se determinará en el momento en que el árbitro concluya el partido.

Béisbol japonés:

1. Al apostar en carreras totales (más de/menos de), el partido deberá llegar a 9 entradas (8,5 si el equipo que juega en casa va ganando) para que la apuesta sea válida. Si un partido termina por decisión del árbitro principal (called game), se suspende o se declara como empate durante las entradas extra, el resultado se determinará después de la última entrada completa, a menos que el equipo local anote y consiga empatar, o tome ventaja en la segunda mitad de la entrada, en cuyo caso se determinará en el momento en que el árbitro concluya el partido.
2. Las apuestas a la línea de carrera (hándicap) y a la línea de carrera alternativa (hándicap alternativo) se rigen por las mismas normas que las apuestas de béisbol japonés a los totales.

Apuestas tipo línea taiwanesa:

El formato en el que aparecen las cuotas taiwanesas es el siguiente: el primer valor es el hándicap, seguido del porcentaje taiball y, por último, el precio. El porcentaje taiball puede ser un número entero entre -100 y 100.

Tenga en cuenta que en caso de empate, las apuestas tipo línea taiwanesa no se valorarán como no válidas (canceladas). En cambio, si el resultado está dentro del hándicap, una apuesta en un porcentaje taiball positivo pagará el porcentaje taiball de la cantidad a ganar original. Una apuesta en un porcentaje taiball negativo tendrá como resultado la pérdida del porcentaje taiball de la cantidad a arriesgar original.

Reglas para el Clásico Mundial de Béisbol:

1. Si un partido acaba antes de tiempo debido a la aplicación de la regla de la misericordia, serán válidas todas las apuestas tipo hándicap, línea de dinero y al total.
2. Todas las apuestas aceptadas en un partido suspendido (uno que haya comenzado), serán válidas durante 72 horas desde el inicio del partido, siempre que el organismo regulador del Clásico Mundial de Béisbol reconozca a un ganador final. Las apuestas a la línea de dinero solo serán válidas si el partido llega al menos a 4,5 entradas. Las apuestas tipo hándicap y al total solo serán válidas si el partido llega al menos a 8,5 entradas (excepto en los partidos en los que se aplique la regla de la misericordia, consulte la regla arriba).
3. Las apuestas aceptadas en un partido aplazado no serán válidas. Cuando se vuelva a programar el partido aplazado, se aplicarán las habituales reglas de las apuestas.
4. Apuestas al grupo: si se produce un empate entre dos o tres equipos en un grupo, se considerará como ganador al equipo que gane el desempate según el Clásico Mundial de Béisbol (el equipo que sea considerado n.º 1 de ese grupo en la siguiente ronda).

Little League World Series:

1. Se considerarán válidas las apuestas realizadas en un partido de la Little League World Series que termine antes de lo estipulado como consecuencia de la aplicación de la regla de la misericordia.
2. Las apuestas en partidos suspendidos o aplazados de la Little League World Series serán válidas siempre que el partido finalice dentro de las 60 horas posteriores a la fecha programada en un principio.
3. No podemos asegurar que el equipo que figure al final de nuestras opciones sea el equipo local en los partidos de la Little League World Series.

4. Las apuestas a la línea de dinero serán válidas en todos los partidos oficiales (4 entradas o 3,5 entradas si el equipo local va ganando). Para que las apuestas a los totales o a las líneas de carrera sean válidas, el partido debe llegar a 6 entradas (5,5 entradas si el equipo local va ganando), excepto en los partidos en los que se aplique la regla de la misericordia (ver regla número 1).

En cuanto a las apuestas tipo parlay y acumuladas, consulte la [sección sobre reglas de las apuestas parlay y acumulada](#)

Ciclismo

1. Sportsbook establece las apuestas basándose en la clasificación publicada inmediatamente después de la carrera. Sportsbook no reconocerá resultados cambiados posteriormente por protestas, pruebas de doping, o por otros motivos.
2. En los emparejamientos uno contra uno, si existe una regla de carrera que ajuste el tiempo de los competidores debido a una caída, pinchazo, incidente mecánico, etc. en los kilómetros finales de una carrera, ganará el emparejamiento el ciclista que haya conseguido el tiempo más rápido en la clasificación oficial.
3. En los emparejamientos para una sola carrera, ambos corredores deben comenzar la carrera y al menos uno de los dos completarla para que las apuestas sean válidas.
4. Si la carrera se aplazara debido al mal tiempo o a razones de fuerza mayor, todas las apuestas seguirán teniendo validez si, y sólo si, la carrera da comienzo dentro de la semana posterior a la fecha original prevista para la carrera.

H2H (cara a cara):

1. Si se ofrece un emparejamiento con un competidor específico contra el “Resto de participantes”, una apuesta a ese competidor enumerado solo será ganadora si consigue vencer al Resto de participantes, es decir, a todos los demás competidores [de salida]. Si gana un competidor diferente al especificado en el emparejamiento contra el “Resto de participantes”, se considerarán ganadoras las apuestas al “Resto de participantes”. Si el competidor enumerado empata en el primer puesto, se devolverá el importe de las apuestas de los emparejamientos.

Emparejamientos para la vuelta completa:

1. En las Clasificaciones que se deciden tras varias etapas (Overall Classification, King of the Mountains Classification, Points Classification, Young Rider Classification y Team Classification), el ganador será el competidor que tenga el puesto más alto en la clasificación al término de la competición.
2. Si ninguno de los corredores termina la competición, el ganador será el corredor que haya completado más etapas.
3. Si ambos corredores completan el mismo número de etapas, el ganador será el corredor que esté mejor clasificado en su última etapa completada.

Combinadas

¿Cuánto puedo arriesgar?:

1. Los límites de riesgo de las apuestas parlay se basan en las cantidades de riesgo de las líneas contenidas en la parlay. Por tanto, cada parlay se calcula en función de los límites para cada una de sus selecciones y puede cambiar en cada parlay seleccionada.

Restricciones:

1. Sportsbook se reserva el derecho de restringir las apuestas acumuladas en otros eventos según estime oportuno.
2. La ganancia máxima acumulada para las apuestas acumuladas en un día natural es de 250.000 \$.
3. Puede realizar hasta diez selecciones en una apuesta acumulada.
4. Puede seleccionar hasta diez ligas en una apuesta acumulada. Consulte las Reglas de tenis para ver la excepción.

PAGOS DE APUESTAS PARLAY:

Para determinar los pagos de una apuesta parlay, Sportsbook usa un cálculo exacto.

Parlays / Acumuladas en el mismo partido:

Por lo general, Sportsbook permitirá las parlay en el mismo partido en los partidos de fútbol americano. Sin embargo, puede que limitemos o no permitamos las parlay en partidos o mitades específicos a nuestra discreción debido a la correlación.

Tenga en cuenta que Sportsbook se reserva el derecho a cancelar las apuestas parlay en el mismo partido si consideramos que se está abusando de esta modalidad de apuesta. Esta norma también se aplica en las apuestas parlay en la primera mitad y segunda mitad del mismo partido.

EMPATES, APUESTAS CANCELADAS O SIN ACCIÓN EN PARLAYS:

1. Si una o más de las selecciones de un parlay acaba en un empate, o es cancelada o declarada como no válida, el parlay será reducido al resto de selecciones que lo componen y que todavía son válidas.
2. Un empate o cancelación en un parlay de dos selecciones se paga como una apuesta simple en el juego restante, utilizando la cantidad arriesgada originalmente para calcular la cantidad a ganar.
3. En el caso de que se posponga alguno de los partidos incluidos en un parlay, se seguirán las normas específicas para cada deporte. Por ejemplo, si según nuestras reglas, una apuesta sencilla no tuviera acción, entonces esa selección que forma parte del parlay también sería considerada como sin acción.

Críquet

Críquet incluyendo Twenty/20

General:

1. Las apuestas serán valoradas según el resultado oficial facilitado por el organismo regulador competente para el partido o competición en cuestión.
2. Cambio de Campo:
Si se cambia el lugar en el que se juega el partido, las apuestas que ya hayan sido tomadas serán válidas, siempre y cuando el equipo de casa siga siendo designado como tal. Si se invierten el equipo de casa y el visitante, las apuestas realizadas al orden original serán consideradas como no válidas.

3. Si debido a una interferencia externa, se suspende un partido, las apuestas al resultado total del partido serán anuladas. Si ningún equipo es declarado ganador por la site oficial, todas las apuestas al ganador del partido serán anuladas.
4. Si un partido se ve afectado por factores externos (tales como el mal tiempo), las apuestas serán valoradas en base a las reglas oficiales de la competición (esto incluye partidos que se vean afectados por cálculos matemáticos como el método Duckworth-Lewis method (DL) o el sistema Jayadevan (VJD)*).

*Método Duckworth Lewis / Sistema Jayadevan
 Se trata de sistemas que se utilizan para ajustar las puntuaciones en el caso de un retraso por lluvia en los partidos de un día, y mantener el equilibrio del partido inalterado. Estos sistemas usan el número de overs que cada equipo tiene aún por recibir y el número de wickets que tienen aún a su disposición con el fin de llegar a un resultado oficial.

5. Si no se ha ofrecido una línea para el empate, y las reglas oficiales de la competición no determinan un ganador, todas las apuestas serán valoradas como no válidas. En las competiciones en las que un bowl out o un super over determinan quién es el ganador, las apuestas serán valoradas según el resultado oficial.

Apuestas a las Series:

En el caso de que las series acabasen en empate y no hubiéramos ofrecido una línea para el mismo, todas las apuestas se considerarían como no válidas y serían reembolsadas.

Partidos Test (Test Matches):

1. En el caso de que no se completen al menos 4 entradas, las apuestas al número total de puntos (por encima/por debajo) se considerarán no válidas.
2. En el caso de que no se completen al menos 4 entradas, las apuestas al ganador del partido se valorarán en función del anuncio oficial.
3. Tied Test Match:
 En caso de empate en un partido Test (cuando todas las entradas han sido completadas y aún así ambos equipos tienen el mismo número de puntos) todas las apuestas al partido serán reembolsadas.
4. En caso de que se ofrezca una línea de dinero con el empate como tercera opción y el partido termine en iguales, ganarán sólo aquellos jugadores que hayan apostado al empate; aquellos que apuesten a cualquiera de los equipos o contendientes, perderán.
5. Si un partido Test es abandonado o interrumpido por interferencias externas (disturbios, etc) todas las apuestas a ese partido serán consideradas como no válidas.

Partidos Internacionales de Un Día (One Day Internationals):

1. En caso de que el partido no dure al menos la cantidad oficial de overs, todas las apuestas al número total de puntos (over/under) serán consideradas como no válidas.
2. En caso de que el partido no dure al menos la cantidad oficial de overs, todas las apuestas al ganador del partido serán valoradas de acuerdo con el pronunciamiento oficial.
3. En caso de que se haga uso de un día de reserva para un partido, todas las apuestas serán válidas y traspasadas al día de reserva.

Twenty/20:

1. En caso de que el partido no dure como mínimo la cantidad oficial de overs, todas las apuestas al número total de puntos (over/under) serán consideradas como no válidas.
2. En caso de que el partido no dure como mínimo la cantidad oficial de overs todas las apuestas al ganador del partido serán valoradas de acuerdo con el pronunciamiento oficial.

Proposiciones:

Apuestas al Mejor Bateador/Lanzador:

1. Apuestas para un jugador que no forme parte del Once Inicial, se considerarán nulas.
2. Se considerará que los jugadores que formen parte del Once Inicial han jugado, incluso si no han bateado o lanzado.
3. Para los mercados de las series se considerará que cualquier jugador que haya formado parte del Once Inicial al menos en un partido, ha jugado, y las apuestas tendrán por tanto validez.
4. En caso de empate se aplicarán las reglas del Dead-Heat.

Proposiciones para Jugadores Individuales:

1. A efectos de apuestas, si un jugador es seleccionado para el Once Inicial, pero no batea, se considerará que ha marcado cero carreras, y si no lanza, se considerará que ha conseguido cero wickets.

Mayor Número de Boundaries/ Fours/ Sixes Marcados en el Partido :

1. Solamente tendrán validez aquellos que sean logrados a golpe de bate.
2. Las apuestas serán válidas siempre que la primera bola haya sido lanzada en la primera entrada de cada equipo.

Apuestas de Partido al Bateador/Lanzador:

1. Para que las apuestas tengan validez, tanto el bateador debe enfrentarse al menos con una bola, como el lanzador debe lanzar al menos una bola.
2. A menos que se especifique lo contrario, las apuestas al Bateador se basarán en las primeras entradas mientras que las apuestas al Lanzador se basarán en el partido completo.

Equipo con el Mayor Número de Sixes (6s):

1. Para que las apuestas tengan validez, el partido debe llegar a una conclusión natural. En caso de empate se aplicarán las reglas del Dead-Heat

Número de 4s del Bateador:

1. A efectos de liquidación cuentan todas las entregas con las que el bateador consiga hacer exactamente cuatro carreras (incluido All-run/ Overthrows)

Conseguir un “ Century “ (Sí/No):

1. Apuestas a conseguir un century (cuando un bateador anota 100 o más carreras en un solo turno) son para el partido completo.
2. Las apuestas para cualquier jugador que no esté en el once inicial serán consideradas como no válidas.

3. Las apuestas a jugadores que sean seleccionados pero no bateen, serán valoradas como perdedoras.

Curling

1. A menos que se especifique lo contrario, los "ends" extra se incluyen en el resultado final utilizado para valorar las apuestas.
2. Para que las apuestas a la partida sean válidas, al menos una piedra deberá ser lanzada por cada uno de los equipos en el transcurso del sexto end.
3. El resultado final de una partida será determinado por la puntuación proporcionada por los organizadores del torneo. Sportsbook respetará las normas de puntuación y partidas concedidas de cada torneo.
4. Las apuestas a partidas que sean pospuestas o suspendidas por cualquier razón (por ejemplo por condiciones inadecuadas del hielo, un fallo eléctrico o problemas de programación) se considerarán válidas y serán valoradas una vez los organizadores del torneo declaren oficialmente la partida como completada.

Dardos

1. En apuestas sobre el ganador absoluto de un torneo, todas las apuestas son válidas y entran en acción, es decir, no se realizarán reintegros. En casos en que un jugador se retirara antes de darse comienzo el torneo, todas las apuestas realizadas para que dicho jugador ganara el torneo serán evaluadas como apuestas perdedoras.
2. Apuestas por emparejamientos: El jugador que progrese hacia la siguiente fase será considerado ganador, suponiendo que uno de los jugadores haya lanzado un dardo al comienzo del primer turno. Si el primer dardo no se ha lanzado, todas las apuestas serán canceladas.
3. Apuestas por Sets: Ha de conseguirse el número de sets requerido para ganar el partido. Si, por cualquier motivo, el partido es concedido a un concursante antes de completarse el número de sets, todas las apuestas sobre Sets realizadas para este partido serán canceladas.

Deportes de invierno

Reglas generales

Si un evento se aplaza durante más de 48 horas respecto a su hora de inicio original, todas las apuestas de ese evento se considerarán anuladas/"no válidas" y se devolverá a su cuenta la cantidad apostada. Si el evento se interrumpe sin un resultado oficial, se devolverá la cantidad apostada a menos que el evento se reanude en el plazo de 48 horas desde su hora de inicio original. Si un evento acortado/interrumpido se declara oficial en un plazo de 48 horas, todas las apuestas serán válidas y se utilizarán los resultados oficiales para evaluarlas.

H2H (cara a cara):

1. Los dos competidores deben iniciar su participación en el evento (dejar el punto de salida, hacer un salto, comenzar la carrera, etc.) para que las apuestas sean válidas. El ganador del H2H se determinará teniendo en cuenta el mejor resultado conseguido al término de la competición por los competidores listados. Si desea obtener una explicación adicional de las reglas específicas de las disciplinas de biatlón, esquí de fondo, esquí alpino y saltos de esquí, consulte a continuación.
2. Si se ofrece un emparejamiento contra el "Resto de participantes", el competidor listado deberá vencer a los demás atletas para que la apuesta por ese competidor resulte ganadora. Si cualquier atleta vence a todos los competidores, las apuestas a "Resto de participantes" se considerarán

- ganadoras. Si el competidor empata en el primer puesto, se devolverá el importe de las apuestas de los emparejamientos.
3. Las apuestas en emparejamientos de la temporada de la Copa del Mundo serán válidas siempre y cuando ambos competidores comiencen al menos un evento de la Copa del Mundo en la disciplina correspondiente.

Biatlón

1. Persecución, dos competidores (H2H):

La prueba de persecución se evaluará teniendo en cuenta la posición final al acabar la carrera del sitio oficial, no el tiempo que se necesitó para completar la carrera.

Esquí de fondo

1. Persecución, dos competidores (H2H):

La prueba de persecución se evaluará teniendo en cuenta la posición final al acabar la carrera del sitio oficial, no el tiempo que se necesitó para completar la carrera.

Esquí alpino

1. Al menos uno de los participantes debe completar todo el evento/todas las carreras para que las apuestas sean válidas.

Saltos de esquí

1. Dos competidores (H2H):

Para que las apuestas sean válidas, ambos saltadores deben clasificarse y comenzar la competición. Se tendrán en cuenta los resultados oficiales independientemente del número de saltos/rondas completados.

eSports

1. Las fechas y horas de inicio mostradas en nuestro sitio web para las partidas de eSports son tan solo indicativas. No garantizamos que sean correctas. Esto significa que las apuestas serán válidas aunque una partida se ofrezca con una fecha u hora incorrectas.

Si una partida se cancela o pospone y no comienza o se reanuda en un plazo de 12 horas desde el momento de inicio programado en un principio, las apuestas en esa partida quedarán invalidadas y se devolverá su importe.

No se incluyen las apuestas a que un equipo/jugador sigue adelante en un torneo o gana el torneo. Este tipo de apuestas serán válidas independientemente de si la partida se suspende o pospone.

2. Si el nombre de un jugador o equipo no está escrito correctamente, todas las apuestas serán válidas siempre y cuando esté claro a qué juego o partida se refieren estas. Si un jugador o equipo cambia su nombre, las líneas ofrecidas con su anterior nombre serán válidas siempre y cuando esté claro a qué juego o partida se refieren las apuestas.

3. Si en una partida oficial un jugador juega con un alias incorrecto o con una cuenta smurf, el resultado seguirá siendo válido a menos que resulte evidente que no se trata del jugador que debería haber jugado esa partida.
4. Todas las apuestas se valorarán usando el resultado oficial que anuncie el correspondiente órgano rector de la competición en cuestión.
5. Si la opción del empate no está disponible, contará la prórroga (en caso de jugarse).
6. **Apuestas con hándicap:** el margen de las apuestas eSports puede establecerse en función de las Rondas, los Mapas o cualquier otra medida que pueda ser contada, dependiendo del juego. Para referirnos al margen únicamente utilizaremos el término margen. (Por ejemplo, el margen en Counter Strike son las rondas ganadas, pero en Starcraft 2 son los mapas).

La creación de hándicaps es una forma de hacer que las competiciones deportivas sean más igualadas y, por lo tanto, más interesantes a la hora de apostar. En las apuestas eSports, esto se hace concediendo algunos mapas/rondas de antemano a uno de los equipos/jugadores que no sean favoritos

Por ejemplo:

| | Hándicap | Cuota |
|-----------|----------|-------|
| Jugador A | -1,5 | 2,00 |
| Jugador B | +1,5 | 1,85 |

Si el Jugador A gana la partida por dos o más mapas, ganarán los apostantes que hayan apostado a favor del Jugador A y perderán los que hayan apostado a favor del Jugador B. Si el Jugador A gana por un mapa o si gana el Jugador B, quienes hayan apostado por el Jugador B ganarán sus apuestas y quienes hayan apostado por el Jugador A perderán.

7. Apuestas al total: el total en las apuestas eSports puede establecerse en función de las Rondas, los Mapas o cualquier otra medida que pueda ser contada, dependiendo del juego. Para referirnos al total utilizaremos únicamente el término total.

Ejemplo para una partida de SC2 al mejor de tres:

| | | |
|----------|-----|------|
| Más de | 2,5 | 1,93 |
| Menos de | 2,5 | 1,93 |

8. Si un jugador gana 2-0, ganarán todas las apuestas de la opción Menos de 2,5, y perderán las apuestas de la opción Más de. Si un jugador gana 2-1, ganarán todas las apuestas de la opción Más de, y perderán las apuestas de la opción Menos de.
9. Si no se termina un mapa porque un jugador se retira o es descalificado, serán válidas todas las apuestas al resultado y se validarán en función del ganador declarado oficialmente. La excepción a esta regla son los mapas de Counter-Strike, en los que se cancelarán todas las apuestas a la línea de dinero, con margen y totales si un equipo se retira o es descalificado antes de que se jueguen todas las rondas de mapas programadas.
10. Si un jugador/equipo se retira antes del inicio de un torneo, o lo hace durante el torneo, se cancelarán las apuestas a que ese jugador/equipo gana el torneo o sigue adelante en el torneo y se devolverá su importe.

Si un jugador/equipo aparece como “debe comenzar”, pero se retira antes de que comience el torneo, se invalidarán las apuestas a que ese jugador/equipo sigue adelante en el torneo o gana el torneo y se devolverá su importe. Esto se aplica a todos los jugadores/equipos participantes en el torneo.

11. Si se cambia el número anunciado de mapas/rondas **o si la partida se ofrece con un formato incorrecto de mapa/ronda**, se cancelarán todas las apuestas con hándicap o al total. Las apuestas a la línea de dinero (resultado de la partida) serán válidas.
12. Si un jugador o equipo obtiene una victoria por defecto o gana por decisión administrativa en un mapa antes del inicio de este, se cancelarán todas las apuestas en el mapa.

En CS:GO: si un equipo se retira, gana por decisión administrativa o es descalificado antes de que se jueguen todas las rondas programadas de un mapa, se cancelarán todas las apuestas en el mapa.

En Dota2, League of Legends y otros juegos: si se produce una victoria por defecto o por decisión administrativa en los primeros diez minutos de un mapa, se cancelarán todas las apuestas en el mapa. Si se produce una victoria por decisión administrativa una vez transcurrido el minuto diez, el mapa se evaluará en función del resultado oficial.

Si se cancelaran las apuestas en al menos un mapa de una serie debido a cualquiera de los motivos enumerados anteriormente, también se cancelarán todas las apuestas en la línea de la serie. Además, si al menos un mapa de la serie se pospone más de 12 horas, se cancelarán todas las apuestas en la serie.

13. **Apuestas en directo:** en las apuestas en directo, si se vuelve a jugar un mapa debido a un empate, una desconexión o algún motivo parecido, se cancelarán todas las apuestas en directo del mapa respectivo. La repetición del mapa se considerará una partida diferente.
14. Las apuestas no se cancelarán porque un equipo juegue con un jugador stand-in o reserva. Si el organizador del evento permite la participación de los stand-in y se produce un resultado oficial, todas las apuestas se evaluarán con normalidad.
15. Se permiten las apuestas en la fase de Selección de héroes/campeones de los juegos que tengan dicha fase (dota 2, LoL, etc.).
16. Propositiones:

Minutos: se ofrecerá un total para la duración de un mapa (en minutos). Si el mapa finaliza en menos minutos de los ofrecidos en el total, la opción “menos de” será la ganadora y la opción “más de” será la perdedora. Si el mapa dura más del total ofrecido, la opción “más de” gana y la opción “menos de” pierde. Si el mapa finaliza exactamente con el mismo número de minutos ofrecidos en el total, las apuestas se declararán como empate y se devolverá su importe.

Ejemplo: en la proposición Minutos de Dota2 se ofrece un total de 36.

Si el mapa finaliza en 36:02, la opción “más de” gana y la opción “menos de” pierde.

Si el mapa finaliza en 35:45, la opción “menos de” gana y la opción “más de” pierde.

Si el mapa finaliza exactamente en 36:00, las apuestas se declararán como empate y se devolverá su importe.

Primera torre: el perdedor de esta apuesta es el primer equipo al que le destruyan una de sus torres.

Primera sangre: el ganador de esta apuesta es el equipo que sea anunciado durante la partida por haber obtenido la “Primera sangre”.

Primero en llegar a 10 muertes: el ganador de esta apuesta es el primer equipo que llegue a 10 muertes en el marcador de la partida.

Primera ronda: el ganador de esta apuesta es el equipo que gane la primera ronda.

Primero en ganar 5 rondas: el ganador de esta apuesta es el equipo que gane primero 5 rondas.

En Dota y LoL, las proposiciones de muertes se evaluarán utilizando el marcador de la partida (que se muestra en la parte superior de la pantalla).

17. Si una partida de equipos 5 contra 5 comienza con menos de 10 jugadores, o si una partida de equipos 6 contra 6 comienza con menos de 12 jugadores, se cancelarán todas las apuestas en el mapa y las series. En DotA2 y League of Legends, si un jugador se desconecta durante los primeros 10 minutos y no se puede volver a conectar ni puede ser sustituido para el resto de la partida, se cancelarán todas las apuestas en el mapa y las series. En CSGO, si se juegan al menos 5 rondas con menos de 10 jugadores, se cancelarán todas las apuestas en el mapa y las series. Si uno o más jugadores se desconectan o dejan una partida de DotA2 o League of Legends después de 10 minutos, esto no supondrá una razón válida para la cancelación de las apuestas en el mapa ni de cualquier proposición relativa al mapa.
18. Si un mapa se rehace o se retoma sin tener que empezar desde el principio (por ejemplo debido al uso de Chronobreak en League of Legends) después de que se haya completado parcialmente, todas las proposiciones (primera sangre, primera torre, primero en llegar a 10 muertes, etc.) ya decididas se evaluarán con los resultados del mapa completado parcialmente. Las proposiciones que todavía no se hayan decidido se evaluarán con los resultados del mapa que se haya rehecho o retomado.
19. Para las apuestas en vivo en CSGO: al apostar en líneas marcadas como “Compra total”, por ejemplo Natus Vincere (R04, Compra total) vs Virtus Pro (R04, Compra total), **está apostando a quién ganará la ronda**. La “Compra total” es una condición que debe cumplirse para que las apuestas en la ronda sean válidas.

Por ejemplo, al apostar en Natus Vincere (R04, Compra total) vs Virtus Pro (R04, Compra total), está apostando a qué equipo ganará la cuarta ronda. Sin embargo, se cancelarán todas las apuestas en la ronda si uno de los dos equipos no hace una “Compra total”.

Una “Compra total” se define de la siguiente manera:

Como mucho un jugador de cada equipo comienza la ronda con un arma principal valorada en menos de 1.000 \$. No es necesario que los jugadores hayan comprado el arma, puede que se la haya dado un compañero de equipo.

Ejemplos:

NaVi versus Virtus Pro:
 NaVi está en el lado Terror, 4 jugadores compran un AK47, un jugador no tiene suficiente dinero y solo compra una Tec-9. Todos los jugadores de Virtus Pro comienzan con Rifles. Las apuestas serán válidas porque solo un jugador comenzó con un arma principal valorada en menos de 1.000 \$.

NaVi versus Virtus Pro:
 NaVi está en el lado Terror, 4 jugadores compran un AK47, un jugador compra tan solo una Desert Eagle. Virtus Pro tiene 4 jugadores que comienzan con una M4A1 y un jugador que comienza con una Five-Seven. Las apuestas serán válidas porque solo un jugador de cada equipo comenzó con un arma principal valorada en menos de 1.000 \$.

NaVi versus Virtus Pro:
 NaVi está en el lado Terror, 3 jugadores empiezan con un AK47, 2 jugadores compran tan solo una Tec-9. No importa lo que compren los jugadores de Virtus Pro, se cancelarán todas las apuestas de esta ronda porque dos o más jugadores del mismo equipo comenzaron la ronda con un arma principal valorada en menos de 1.000 \$.

20. En una partida en la que un equipo/jugador tiene una ventaja de uno o más mapas concedidos como parte del formato del torneo (por ejemplo, debido a que un equipo procede del cuadro superior en un formato de eliminación doble), nuestra oferta de “mapa 1” se refiere siempre al primer mapa realmente jugado, “mapa 2” se refiere al segundo mapa y así sucesivamente. La norma anterior no se aplicará si la ventaja proviene de una victoria extremadamente fácil o por defecto concedida por una decisión administrativa, por ejemplo, porque un equipo se ha presentado tarde a la partida.
21. En Playerunknown's Battlegrounds, Fortnite y otros juegos del género battle royale, el ganador final se decidirá de acuerdo con la clasificación oficial. Los emparejamientos uno contra uno entre jugadores/equipos se decidirán teniendo en cuenta qué jugador/equipo ocupó un puesto más alto en la clasificación oficial.
22. Si ofrecemos proposiciones para un jugador determinado en un mapa concreto, el jugador debe comenzar ese mapa para que las apuestas sean válidas. Si ofrecemos proposiciones para un jugador determinado en toda la partida, el jugador debe comenzar todos los mapas de esa partida para que las apuestas sean válidas.

Por ejemplo:

Natus Vincere vs FaZe – Mapa 1 – Total de muertes de simple: Más de/Menos de 21,5. Si simple es sustituido por un jugador diferente en el Mapa 1, se cancelarán todas las apuestas de esta proposición.

Eventos De Carreras De Automóviles

Aplazamientos:

1. Si una carrera o clasificatoria es por cualquier motivo aplazada, todas las apuestas se mantendrán como válidas durante 48 horas. Si el aplazamiento tarda más de 48 horas, todas las apuestas serán canceladas y los importes de las apuestas serán reembolsados.

FÓRMULA 1:

1. Todas las apuestas se valorarán de acuerdo con Formula1.com.
2. Se considera que el inicio de la carrera es la señal que indica el comienzo de la vuelta de calentamiento. Los pilotos deben comenzar la carrera para que las apuestas sean válidas.
3. Todas las apuestas se valorarán en el momento de la ceremonia del pódium. Las penalizaciones o pérdidas de puestos posteriores no afectarán a la valoración de las apuestas.
4. Todas las apuestas de la sesión de calificación serán válidas cuando el piloto comience su sesión de calificación. Los pilotos deben comenzar la sesión de calificación para que las apuestas de la sesión de calificación sean válidas. Las penalizaciones o pérdidas de puestos posteriores no afectarán a la valoración de las apuestas.
5. En los emparejamientos de la carrera, los dos pilotos deben comenzar la carrera para que la apuesta se considere "válida".
6. En los emparejamientos de la carrera, si ninguno de los pilotos termina la carrera ganará el piloto que complete más vueltas. Si los dos pilotos completan el mismo número de vueltas, las apuestas se considerarán no válidas. Las penalizaciones o pérdidas de puestos posteriores no afectarán a la valoración de las apuestas.
7. Las apuestas del Mundial se valorarán inmediatamente después de la última carrera de la temporada y no se verán afectadas por ninguna penalización o pérdida de puestos posteriores.

Carreras de Indy:

1. Para valorar los resultados de las apuestas se tomará como referencia la página de internet www.indycar.com.
2. Si posteriormente se producen cambios en la clasificación como resultado de apelaciones o decisiones del organismo regulador, que no estén relacionadas con el orden de llegada a la meta original (p.ej. penalizaciones debido a la infracción de alguna regla, conducción peligrosa, etc...), las apuestas serán valoradas de acuerdo con el resultado oficial inicial sin tener en cuenta los cambios.
3. El piloto deberá comenzar la carrera para que las apuestas sean válidas. En emparejamientos de uno contra uno, ambos pilotos deben iniciar la carrera para que la apuesta tenga "acción".
4. En emparejamientos de uno contra uno, si ninguno de los dos pilotos finaliza la carrera, el piloto que complete más vueltas será declarado ganador. Si los dos pilotos completan el mismo número de vueltas completas, las apuestas serán consideradas no válidas. Los resultados de las apuestas no se verán afectados por penalizaciones o degradaciones posteriores.

Carreras de Rally

1. Las apuestas se valorarán de acuerdo con la clasificación oficial que determinen los organizadores oficiales de la carrera y no se verán afectadas por posteriores descalificaciones y/o apelaciones
2. **Apuestas al Emparejamiento de Pilotos (H2H):** Si al menos uno de los pilotos no empieza la carrera, todas las apuestas serán consideradas como no válidas. Si ninguno de los pilotos se clasifica en el ranking oficial de la carrera, todas las apuestas serán consideradas como no válidas.
3. **Apuestas al Emparejamiento de Equipos (H2H):** Las apuestas serán valoradas en base al coche mejor clasificado en los resultados oficiales registrados por la FIA. Si ninguno de los equipos tiene un coche clasificado, todas las apuestas serán valoradas como no válidas.

Fútbol

1. Las fechas y horas de inicio mostradas en nuestro sitio web para los partidos de fútbol son tan solo indicativas. No garantizamos que sean correctas. Si un partido no comienza según el horario programado ni comienza el mismo día (según la hora local del lugar donde se celebre el partido), las apuestas en ese partido se valorarán como no válidas y se devolverá su importe.

No se incluyen las apuestas a que un equipo siga adelante en un torneo por eliminatorias o gane el torneo. Este tipo de apuestas serán válidas independientemente de si un partido se suspende o aplaza.

2. Si en las apuestas ofrecidas para un partido se incluye la posibilidad de empate como tercera opción y el partido termina en empate, las apuestas a la opción de empate serán pagadas, mientras que aquellas a uno de los dos equipos serán perdedoras.
3. Las apuestas se decidirán en función de partidos de dos tiempos de 45 minutos cada uno y todo el tiempo que el árbitro añada para compensar por lesiones u otras interrupciones. No se incluyen las prórrogas ni las tandas de penaltis. De vez en cuando algunos torneos, amistosos u otro tipo de partidos, pueden jugarse con un tiempo reglamentario diferente a los dos tiempos de 45 minutos. Si Sportsbook no anuncia este tiempo reglamentario especial antes del comienzo de los partidos, se anularán todas las apuestas y se devolverá el importe apostado. Si, en un partido con una duración prevista de dos tiempos de 45 minutos cada uno, el árbitro finaliza el partido con un resultado oficial y una duración diferente a la de dos tiempos de 45 minutos cada uno, las apuestas seguirán siendo válidas. Si un árbitro declara un partido suspendido por cualquier motivo, se anularán todas las apuestas y se devolverá el importe apostado.

Por ejemplo:

9 de mayo de 2010: Fortuna Dusseldorf contra Hansa Rostock: El partido se interrumpió en dos ocasiones por disturbios entre los espectadores y se reanudó poco después. El árbitro decidió no añadir tiempo adicional como consecuencia de la segunda suspensión y dio por terminado el partido con un resultado oficial después de que tan solo se jugaran 87 minutos. En este caso, todas las apuestas son válidas porque no se suspendió el partido. El árbitro concluyó el partido con un resultado oficial.

17 de octubre de 2010: FC Ashdod contra Hapoel Beer Sheva: El árbitro suspendió el partido durante el tiempo de prolongación (en el minuto 93) debido a disturbios entre los espectadores. En una fecha posterior, la Asociación de Fútbol gobernante concedió una victoria técnica al Hapoel Beer Sheva. En este caso, se anularon todas las apuestas porque se suspendió el partido. Debido a que el árbitro suspendió el encuentro, resultó intrascendente que se hubiesen jugado los 90 minutos o que el partido estuviese en el tiempo adicional. Además, a efectos de las valoraciones, no se consideran los resultados técnicos concedidos.

26 de junio de 2011: River Plate contra Belgrano: El árbitro dio por finalizado el encuentro en el minuto 90 con un resultado oficial (1:1) sin añadir el tiempo de prolongación debido a disturbios entre los espectadores. En este caso, todas las apuestas son válidas porque no se suspendió el partido. El árbitro concluyó el partido con un resultado oficial.

4. Si se suspende un partido antes de que se llegue a completar el tiempo reglamentario más el descuento, y no se finaliza el mismo día (según la hora local del lugar en el que se juegue el partido), las apuestas al resultado del partido se considerarán nulas y se devolverá el importe apostado. Si se suspende un partido antes de que se llegue a completar el tiempo reglamentario más el descuento, y no se reanuda el mismo día (según la hora local del lugar en el que se juegue el partido), las apuestas relacionadas exclusivamente con el primer tiempo serán válidas, pero solo si se completa el primer tiempo. Sin embargo, en el caso de que se suspenda un partido y no se reanude el mismo día (según la hora local del lugar en el que se juegue el partido), se anularán la mayoría de apuestas especiales no relacionadas estrictamente con el primer tiempo. Estas apuestas especiales incluyen, entre otros: córneres, fueras de juego, jugadores que serán expulsados, tarjetas rojas/amarillas, que ambos equipos marquen, resultado exacto, cuándo se marcará el primer gol, portería a cero y si marcará/no marcará un jugador concreto. Para mayor claridad, en un partido suspendido se anularán las apuestas a que ambos equipos marcarán, incluso si los dos equipos ya hubieran marcado. Igualmente, en un partido suspendido se anularán las apuestas a si un jugador marcará/no marcará, incluso si el jugador ya hubiera marcado. Asimismo, en un partido suspendido se anularán las apuestas a cuándo se marcará el primer gol, independientemente de si se ha marcado un gol. Del mismo modo, en un partido suspendido se anularán las apuestas a córneres/fueras de juego, incluso si el número hubiera superado lo indicado en más de/menos de. Las apuestas especiales al equipo que marcará primero, o al siguiente equipo en marcar, serán válidas si se ha marcado un gol en un partido suspendido.
5. **Apuestas con hándicap:** los partidos de fútbol pueden tener un *hándicap sencillo* o un *hándicap doble*.

Hándicap sencillo: este tipo de apuesta es similar a una apuesta al hándicap en baloncesto.

Por ejemplo:

Arsenal
Newcastle

-1,
+1, +113

-125

Si el Arsenal gana el partido por dos goles o más, ganarán los usuarios que hayan apostado a favor del Arsenal y perderán los que hayan apostado por el Newcastle. Si el partido termina en empate o gana el Newcastle, ganarán los usuarios que hayan apostado a favor del Newcastle y perderán los que hayan apostado por el Arsenal. Si el Arsenal gana por un gol exactamente, se reembolsará el importe de la apuesta a todos los apostantes.

Hándicap doble: este tipo de apuesta divide la cantidad apostada en dos apuestas, cada una con la misma línea de dinero, pero con un hándicap sencillo diferente.

Por ejemplo:

| | | | |
|-----------------|---|-------|--------|
| Real | | | Madrid |
| Barcelona | | | |
| -1 | y | -1,5, | -108 |
| +1 y +1,5, +100 | | | |

Un usuario que apueste 100 \$ por el Real Madrid tiene en realidad dos apuestas independientes a favor del Real Madrid: 50 \$ al Real Madrid -1 a -108, y 50 \$ al Real Madrid -1,5 a -108.

Un usuario que apueste 50 \$ por el Barcelona tiene en realidad dos apuestas diferentes a favor del Barcelona: 25 \$ al Barcelona +1 a +100, y 25 \$ al Barcelona +1,5 a +100.

6. Más de/menos de: se debe completar el tiempo reglamentario más el descuento para que sean válidas las apuestas al número total de goles marcados en el partido.
7. En caso de surgir una disputa relacionada con una apuesta especial (los ejemplos incluyen, entre otros: nombre del primer goleador o momento del gol), las apuestas se resolverán y se pagarán basándose en la información de la prensa deportiva.
8. Las apuestas al primer tiempo de un partido de fútbol incluyen los 45 minutos de juego y cualquier tiempo de prolongación que añada el árbitro al final del primer tiempo. Si no se completa el primer tiempo, se anularán las apuestas y se devolverá la cantidad apostada.
9. Las apuestas al segundo tiempo de un partido de fútbol incluyen los 45 minutos de juego y cualquier tiempo de prolongación que añada el árbitro al final del segundo tiempo. La prórroga, los goles de oro y las tandas de penaltis no se incluyen en las apuestas al segundo tiempo. Los goles marcados en la primera parte no cuentan a efectos de las apuestas a la segunda parte.

Por ejemplo: supongamos que el AC Milan gana 1-0 a la Juventus al término de la primera parte y que la cuota para la segunda parte es Juventus -0,5. Este -0,5 se aplica únicamente al segundo tiempo del partido. Por tanto, quienes apuesten a favor de la Juventus ganarán si la Juventus marca más goles que el AC Milan en el segundo tiempo. Quienes apuesten a favor del AC Milan ganarán si ambos equipos marcan el mismo número de goles en el segundo tiempo o si el AC Milan marca más goles que la Juventus en el segundo tiempo.

Se debe completar el tiempo reglamentario más el descuento para que las apuestas al segundo tiempo sean válidas.

10. Apuestas a que un equipo se clasifica o avanza a la siguiente ronda de una competición:

Las apuestas se pagan con el pitido final del árbitro a la conclusión natural del partido, tanto si el partido se decide en el tiempo reglamentario, en la prórroga o en la tanda de penaltis. A efectos de las apuestas, siempre se incluye la prórroga y la tanda de penaltis.

En una eliminatoria disputada a partido único, todas las apuestas serán válidas una vez comenzado el partido. Si el árbitro suspende una eliminatoria disputada a partido único (por motivos que incluyen, entre otros: disturbios entre los espectadores, imposibilidad de jugar debido a las condiciones del campo o uno de los dos equipos no tiene suficientes jugadores para continuar), las apuestas se pagarán basándose en las decisiones del correspondiente organismo regulador. Las apuestas se mantendrán mientras el organismo regulador considera las circunstancias de la suspensión y determina qué solución tomará (incluyendo, entre otros: derrota por retirada o renuncia, reanudación del partido en un momento posterior o repetición del partido). Si un equipo es descalificado antes del comienzo del partido, se anularán todas las apuestas. Si las reglas ordenan la repetición del partido en caso de empate, todas las apuestas se mantendrán para la repetición del partido.

En una eliminatoria de ida y vuelta, todas las apuestas son válidas una vez comenzado el partido de vuelta, siempre y cuando el partido de ida no haya sido declarado como derrota por retirada o renuncia. Si en el partido de ida se declara la derrota de un equipo por retirada o renuncia, se anularán todas las apuestas a que un equipo “se clasifica” o “avanza”. Si se suspende el partido de vuelta, todas las apuestas seguirán siendo válidas y se pagarán basándose en las decisiones del correspondiente organismo regulador.

11. Las apuestas a que un equipo gana una copa o un trofeo específicos serán válidas durante la prórroga y la tanda de penaltis. Por ejemplo, una apuesta a que el AC Milan gana la Champions League incluirá tanto la prórroga como la tanda penaltis y será evaluada según el resultado final después de que se hayan jugado estas partes añadidas (si fuese necesario jugarlas).

12. En cuanto a las apuestas especiales al número total de goles marcados en un día concreto de una liga/competición específica, se debe jugar el número exacto de partidos en ese día y las apuestas se decidirán en base a dos tiempos de 45 minutos cada uno y al tiempo que añade el árbitro para compensar lesiones y otras interrupciones. No contarán los goles marcados en la prórroga ni en la tanda de penaltis.

Por ejemplo, para que sea válida una apuesta especial al número total de goles marcados en 3 partidos de la Premiere inglesa que se jueguen un domingo, los 3 partidos deben finalizar ese día. Si uno o más de los partidos no se juegan (o no se juegan hasta el final) ese domingo, la apuesta será considerada como no válida.

13. En cuanto a las apuestas especiales a goles en casa frente a goles fuera de casa en un día concreto de una liga/competición específica, se debe jugar el número exacto de partidos en ese día y las apuestas se decidirán en base a dos tiempos de 45 minutos cada uno y al tiempo que añade el árbitro para compensar lesiones y otras interrupciones. No contarán los goles marcados en la prórroga ni en la tanda de penaltis.

Por ejemplo, para que sea válida una apuesta especial a goles en casa frente a goles fuera de casa en 3 partidos de la Premiere inglesa que se jueguen un domingo, los 3 partidos deben finalizar ese día. Si uno o más de los partidos no se juegan (o no se juegan hasta el final) ese domingo, la apuesta será considerada como no válida.

14. Las apuestas especiales relativas a los goles en casa frente a goles fuera de casa en un día concreto de una liga/competición específica, el equipo que aparezca listado en la parte superior en un partido jugado en campo neutral (indicado como “(n)”) será considerado el equipo local.

15. Apuesta especial a Jugador:

1. Una apuesta especial sobre si un jugador marcará o no en un partido específico incluye solo el tiempo reglamentario (más el descuento). Los goles en propia meta no cuentan. El jugador debe empezar el partido como titular para que las apuestas sean válidas. Las apuestas a un jugador que no comience el partido como titular serán canceladas.
2. Apuestas especiales a Hat Trick y Doble: a efectos de las valoraciones, solo se incluyen los goles marcados durante el tiempo reglamentario, o el tiempo añadido por el árbitro para compensar lesiones u otras interrupciones. Los goles en propia meta no cuentan.

16. Apuestas especiales a Tarjetas:

1. A efectos de evaluación de las apuestas, en las apuestas especiales a Tarjetas se incluyen tanto las tarjetas amarillas como las rojas. Las tarjetas amarillas cuentan como 1 punto y las tarjetas rojas como 2 puntos.
2. Dos tarjetas amarillas mostradas al mismo jugador que automáticamente suponen una tarjeta roja cuentan como 3 puntos: 1 punto por la primera tarjeta amarilla y 2 puntos por la tarjeta roja. No se contará la segunda tarjeta amarilla.
3. A efectos de evaluación de las apuestas, las tarjetas amarillas o rojas mostradas a alguien que “no esté jugando” (jugador en el banquillo, entrenador u otro miembro del equipo) no cuentan para las apuestas especiales a Tarjetas.
4. No se incluyen las tarjetas amarillas o rojas mostradas durante la prórroga. Solo se incluyen las tarjetas amarillas y rojas mostradas durante el tiempo reglamentario o durante el tiempo que el árbitro añade para compensar lesiones u otras interrupciones.
5. Las tarjetas amarillas y rojas mostradas durante el descanso cuentan para las Proposiciones de tarjetas en la segunda parte y al término del partido.

17. Apuestas especiales a Córneres: a efectos de evaluación de las apuestas, no se incluyen los córneres señalados en la prórroga. Solo se incluyen los córneres señalados durante el tiempo reglamentario o durante el tiempo que el árbitro añade para compensar lesiones u otras interrupciones.

18. Apuestas especiales a Fuera de juego: a efectos de evaluación de las apuestas, no se incluyen los fuera de juego señalados en la prórroga. Solo se incluyen los fuera de juego señalados durante el tiempo reglamentario o durante el tiempo que el árbitro añade para compensar lesiones u otras interrupciones.

19. Apuestas especiales a Resultado exacto, Número total de goles, Número de goles del equipo, Ambos equipos marcarán, Doble oportunidad y Hándicap: a efectos de evaluación de las apuestas, solo se incluyen los goles marcados durante el tiempo reglamentario, o el tiempo añadido por el árbitro para compensar lesiones u otras interrupciones.

20. Apuestas especiales a Llegar más lejos en emparejamientos uno contra uno:

1. El ganador será quien llegue más lejos en el torneo. En una apuesta Uno contra Uno entre dos equipos que lleguen a la final, el equipo que gane la final será considerado como el equipo que ha llegado más lejos.
2. Si dos equipos quedan eliminados en la misma ronda, o los dos caen en la fase de grupos, la apuesta especial Uno contra Uno entre estos equipos se considerará como no válida, sin importar la hora ni la fecha de sus respectivos partidos ni el puesto en el que finalicen la fase de grupos.

21. En un partido declarado como derrota por retirada o renuncia, las apuestas no serán válidas, independientemente de la decisión que tome el organismo regulador de esa liga para resolver la derrota por retirada o renuncia.

22. Para las apuestas especiales al equipo que marcará primero, solo contarán los goles marcados durante el tiempo reglamentario o el descuento. Si no se marca ningún gol durante el tiempo reglamentario ni durante el descuento, estas apuestas especiales no serán válidas y se devolverá su importe.

23. Para las apuestas especiales al resultado al término del primer tiempo/ partido, solo contarán los goles marcados durante el tiempo reglamentario o el descuento. Si el partido

no alcanza el tiempo reglamentario (incluyendo el descuento), se devolverá el importe de estas apuestas especiales.

24. Para las apuestas especiales al resultado correcto, solo contarán los goles marcados durante el tiempo reglamentario o el descuento. Si el resultado es 0-0 al término del tiempo reglamentario más el descuento, las apuestas a la opción “sin goles” o al resultado exacto de 0-0 serán consideradas como ganadoras.
25. “Portería a cero” se define como la situación en la que un equipo no encaja ningún gol únicamente durante el tiempo reglamentario y el descuento. Los goles encajados durante la prórroga o la tanda de penaltis no contarán para este tipo de apuesta.
26. Para apuestas especiales como “mantendrá un equipo su portería a cero y ganará”, el equipo deberá mantener su portería a cero (según la definición anterior) y estar por delante en el marcador al término del tiempo reglamentario/descuento. Si el equipo no está por delante en el marcador al término del tiempo reglamentario/descuento, la apuesta especial correspondiente se evaluará como “NO”.
27. Cualquier medida disciplinaria (tarjeta amarilla, tarjeta roja, expulsión o penalti) que tenga lugar después del pitido que concluye el tiempo reglamentario no se tendrá en cuenta a efectos de las correspondientes apuestas especiales de ese partido.
28. En ocasiones (en la Champions League u otras competiciones importantes), podemos ofrecer la apuesta especial “ganarán tanto el Equipo A como el Equipo B en un día determinado”. Estas apuestas especiales se evaluarán basándose en el tiempo reglamentario más el descuento (no se incluye la prórroga ni la tanda de penaltis). Si alguno de los dos equipos no gana al término del tiempo reglamentario más el descuento, las apuestas al “NO” serán consideradas ganadoras y las apuestas al “SÍ” como perdedoras.

Para que las apuestas sean válidas, ambos partidos deben llegar al término del tiempo reglamentario más el descuento. Si cualquiera de los partidos se suspende antes de que se llegue a completar el tiempo reglamentario más el descuento, y no se finaliza el mismo día (según la hora local del lugar en el que se juegue el partido), esta apuesta especial se considerará nula y se devolverá el importe apostado.

29. Apuestas especiales a Todo el torneo

1. **Apuestas especiales a Todo el torneo (por ejemplo un Mundial o una Eurocopa):** a efectos de las valoraciones, las siguientes apuestas especiales relacionadas con la actividad en todo el torneo (y no con partidos individuales) incluirán la prórroga, pero no la tanda de penaltis:
 1. Total de goles marcados por un jugador en todo el torneo.
 2. Quién marcará más goles en los emparejamientos entre jugadores.
 3. Total de goles marcados por cada país en todo el torneo.
 4. Quién marcará más goles en los emparejamientos entre países.
 5. Se marcará un hat-trick en cualquier partido del torneo.
 6. Total de córneres del torneo: todos los equipos
2. **Tarjetas:** tenga en cuenta que, a diferencia de lo que ocurre en las reglas para partidos individuales, si un jugador es amonestado con una tarjeta amarilla o roja después del pitido final, estas tarjetas se tendrán en cuenta en la apuesta especial para el total de todo el torneo. Las tarjetas rojas o amarillas mostradas durante la prórroga o la tanda de penaltis también se tendrán en cuenta para el total de todo el torneo.
3. En caso de empate en la apuesta especial “Máximo goleador”, se usará el mayor número de asistencias dadas por un jugador como primer criterio para desempatar. Si el empate continúa, el segundo criterio será el de menos minutos jugados.
4. En todos los emparejamientos “Quién marcará más goles”, los dos jugadores deben jugar en el primer partido de su respectivo equipo para que las apuestas sean válidas.

5. En todas las apuestas especiales del tipo más de/menos de para los goles marcados por un jugador concreto en todo el torneo, ese jugador debe jugar el primer partido de su equipo en el torneo para que las apuestas sean válidas.
6. Cuando apueste al número total de tarjetas rojas en un torneo o competición, las tarjetas rojas mostradas a un jugador como consecuencia de la segunda tarjeta amarilla se incluirán en la valoración de la apuesta.

30. Reglas del fútbol para las apuestas en directo

1. A menos que se indique lo contrario, las apuestas en directo al resultado de un partido se decidirán en función de dos tiempos de 45 minutos cada uno y todo el tiempo que el árbitro añada para compensar lesiones u otras interrupciones. No incluye ni las prórrogas ni los lanzamientos de penalti. De vez en cuando algunos torneos, amistosos u otro tipo de partidos pueden jugarse con un tiempo reglamentario diferente a los dos tiempos de 45 minutos. Si Sportsbook no anuncia este tiempo reglamentario especial antes del comienzo de los partidos, se anularán todas las apuestas y se devolverá el importe apostado. Si, en un partido con una duración prevista de dos tiempos de 45 minutos cada uno, el árbitro finaliza el partido con un resultado oficial y una duración que parece ser diferente a la de dos tiempos de 45 minutos cada uno, las apuestas serán válidas. Si un árbitro declara un partido suspendido por cualquier motivo, se anularán todas las apuestas y se devolverá el importe apostado.
2. Si se suspende un partido antes de que se llegue a completar el tiempo reglamentario más el descuento, y no se finaliza el mismo día (según la hora local del lugar en el que se juegue el partido), las apuestas en directo al resultado del partido se considerarán nulas y se devolverá el importe apostado. La excepción de esta regla es el primer tiempo. Si se completa el primer tiempo y el partido se suspende en el transcurso del segundo tiempo antes de que se llegue a completar el tiempo reglamentario más el descuento, las apuestas relacionadas exclusivamente con el primer tiempo serán válidas.
3. A efectos de evaluación de las apuestas, las líneas publicadas para las apuestas de fútbol en directo 1X2 (línea de dinero), Total de goles y Total de goles del equipo incluyen todos los goles marcados en el partido. A menos que se indique lo contrario, las apuestas de fútbol en directo de las opciones 1X2, Total de goles y Total de goles del equipo se valorarán utilizando el resultado del tiempo reglamentario, independientemente del resultado en el momento de enviar la apuesta.
4. Al apostar a los córneres, se debe sacar el córner para que cuente respecto a la valoración de las apuestas. No se contarán los córneres concedidos que no se saquen.
5. A efectos de evaluación de las apuestas, al realizar una apuesta de fútbol en directo con Hándicap asiático, el hándicap y el precio que se muestran se aplican al partido desde el momento en que se acepte la apuesta. Los goles/córneres/amonestaciones anteriores (es decir, el resultado actual) se ignorarán a efectos de la apuesta en directo con Hándicap asiático. A menos que se especifique lo contrario, todas las apuestas de fútbol en directo con Hándicap asiático se valorarán basándose en los goles marcados en el resto del partido durante el tiempo reglamentario. No se incluyen los goles/córneres/amonestaciones antes de que se acepte la apuesta.
6. Al apostar en un evento de fútbol en directo, la información sobre el resultado actual y las tarjetas rojas se considera parte de la línea. Si esta información no es correcta, la línea se considerará incorrecta. El resto de la información, como los relojes, se muestra únicamente con fines informativos. El usuario tiene la responsabilidad de comprobar que esos datos son exactos antes de apostar.
7. Sportsbook se reserva el derecho a cancelar cualquier apuesta realizada en una línea que obviamente sea “defectuosa”.
8. Sportsbook Sports no garantiza que las cuotas se ofrezcan en un momento específico del partido.

9. Si después del nombre de un equipo aparece (prórroga), (solo prórroga) o (ET), esto se refiere a la prórroga de 30 minutos y a cualquier tiempo que el árbitro añade para compensar lesiones u otras interrupciones. No incluye la tanda de penaltis.
10. Si después del nombre de un equipo aparece "PEN", esto refiere solo a la tanda de penaltis.
11. Al apostar a la tanda de penaltis, para determinar el resultado de la opción "total" solo se contarán los diez primeros penaltis. Para determinar el resultado de la opción "hándicap" se contarán todos los penaltis.
12. Las apuestas en vivo, después de enviadas, se pueden ver en la zona de ticket como "Procesando apuesta en vivo". En un tiempo de aproximadamente 10 segundos, la apuesta en vivo se aceptará o rechazará.
13. Las apuestas no se aceptarán cuando se suspendan las apuestas por goles, penaltis, faltas peligrosas, córneres o situaciones de juego similares. Las apuestas en vivo rechazadas se mostrarán con estado de rechazadas con el mensaje "Tu apuesta no se ha aceptado".
14. Las apuestas en vivo aceptadas se mostrarán con el mensaje "Tu apuesta se ha aceptado".
15. Algunas cuentas funcionarán con Zonas de peligro como se describe en las reglas 16-18, en lugar de hacerlo con la lógica que se detalla en las reglas 12-14. Si no estás seguro de cómo está configurada la aceptación de apuestas de fútbol en vivo de tu cuenta, ponte en contacto con CSD.
16. En función de la situación actual de un partido de fútbol en directo y a discreción de Sportsbook, los partidos se pueden colocar en una zona de peligro. Las apuestas realizadas cuando el partido se juega en una zona de peligro se pueden rechazar. Las zonas de peligro incluyen, entre otras: faltas cerca del área, córneres, ataques en el tercio del campo correspondiente al equipo que defiende, etc.
17. Cada apuesta realizada durante una zona de peligro se considerará como "en espera". La duración del periodo "en espera" se determinará a discreción única y exclusiva de Sportsbook Sports. Si la zona de peligro acaba con una tarjeta roja o un gol, se rechazará la apuesta. Si la zona de peligro concluye con cualquier otro resultado, se aceptará la apuesta.

Los usuarios aceptan los términos y condiciones de las zonas de peligro al enviar sus apuestas.

Tenga en cuenta que la designación "En espera" aparecerá en el informe de Apuesta pendiente y, en caso de ser aceptada, la designación cambiará a pendiente. En caso de ser rechazada, la apuesta aparecerá en el informe de Apuesta rechazada.

18. Si se realiza una apuesta a Córneres mientras el partido se juega en la zona de peligro, la apuesta se considerará como "en espera". En el caso de las apuestas a Córneres, estas se rechazarán únicamente cuando se conceda un córner en la zona de peligro. Si la zona de peligro concluye sin un Saque de esquina (incluyendo con un gol o una tarjeta roja) se aceptará la apuesta.

Fútbol Americano

Duración mínima para que la apuesta tenga acción:

1. A efectos de apuestas, el marcador final (prórroga incluida) determina a los ganadores y perdedores, siempre que el juego durara al menos 55 minutos.
2. Si un partido se suspende después de 55 minutos y no se reanuda el mismo día, el marcador existente al suspenderse el juego determina el resultado de la apuesta, independientemente de si el partido se termina en fecha posterior.
3. Si un partido se suspende antes de completarse 55 minutos y no se reanuda el mismo día, todas las apuestas al partido completo se considerarán "no válidas" y se devolverá su importe. Si ha finalizado parte del partido (es decir, primer cuarto, primera mitad, segundo cuarto o tercer cuarto), las apuestas correspondientes serán consideradas como válidas siempre que haya concluido todo el periodo.

Ejemplo 1: Un partido de fútbol americano se aplaza cuando quedan por disputarse 12:00 minutos del segundo cuarto. Las únicas apuestas que serán consideradas como válidas serán las apuestas al primer cuarto.

Ejemplo 2: Un partido de fútbol americano se suspende y se considera finalizado cuando quedan por disputarse 14:12 minutos del 4.º cuarto. Todas las apuestas al primer cuarto, segundo cuarto, primera mitad y tercer cuarto serán válidas. Se anularán todas las apuestas al partido.

Reglas Adicionales:

1. Todas las apuestas sobre el partido y sobre el segundo tiempo incluyen el resultado de la prórroga.
2. Las apuestas sobre el último cuarto no incluyen el resultado de la prórroga.
3. A menos que se indique lo contrario antes del evento, todas las apuestas serán válidas siempre que el partido se juegue el día programado. Además, si las circunstancias climatológicas adversas (u otra causa similar) retrasan el comienzo del partido hasta pasada la medianoche (hora local), y el partido se juega, todas las apuestas serán válidas. Si el partido se tiene que volver a programar para que se juegue otro día, se cancelarán todas las apuestas.
4. En NFL y Fútbol Universitario, un Teaser de 2-equipos cuyo resultado sea Empate/Ganador, Empate/Perdedor, o bien, Empate/Empate, será considerado como empate y los importes pagados serán reembolsados en cuenta.
5. La proposición de NFL "Puntos Marcados por el Equipo Visitante/ Puntos Marcados por el Equipo de Casa" incluye todos los partidos jugados durante una semana de NFL, que va de jueves a lunes.
6. Las Proposiciones sobre NFL/NCAA serán evaluadas tomando como referente los resultados obtenidos en www.espn.com
7. En fútbol canadiense, un "single" se define como cualquier forma de puntuación que implique un solo punto, excluyendo los PAT (Puntos después del touchdown).
8. A efectos de apuestas, los puntos defensivos no incluyen los PAT (Puntos después del touchdown).
9. Para toda situación no cubierta aquí se aplicarán las reglas de juego de Las Vegas.
10. If an event venue is changed all wagers on the event will have no action.

Totales máximos/mínimos por equipo:

1. Las apuestas al total máximo por equipo o total mínimo por equipo serán válidas sólo si los partidos se juegan en la fecha y lugar previstos, tal y como aparecen en la página Web de Sportsbook.
2. Si hay equipos que empatan en el total máximo por equipos, el ganador será el equipo con el mayor margen de victoria (menos puntos marcados por los oponentes). Si el margen de victoria es también igual, todas las apuestas a los equipos empatados serán consideradas como ganadoras.

3. Si hay equipos que empatan en el total mínimo por equipos, el ganador será el equipo que tenga el mayor margen de derrota (más puntos marcados por los oponentes). Si el margen de derrota es también igual, todas las apuestas a los equipos empatados serán decididas como ganadoras.

Reglas para las victorias de la temporada de fútbol americano universitario:

1. Los partidos de los Bowl y del Campeonato de la Conferencia NO contarán en el total de victorias de la temporada. Sólo se tendrán en cuenta los partidos de la temporada regular.
2. Para que la apuesta sea válida los equipos deberán jugar todos los partidos programados para la temporada regular.

Reglas para las apuestas futuras del campeonato de las conferencias de la liga de fútbol americano NCAA:

1. Si la conferencia tiene un partido oficial del campeonato, el ganador del partido del campeonato será considerado el ganador de la conferencia.
2. Si la conferencia tiene co-campeones, el primer equipo escogido por la BCS será considerado el ganador, y todos los demás equipos serán perdedores. Si una conferencia tiene co-campeones y no hay ningún equipo escogido por la BCS, TODAS las apuestas a estos equipos serán declaradas "no válidas" y la cantidad apostada será reembolsada.
3. Para las líneas en las divisiones de las conferencias, el equipo que participe en el campeonato de la conferencia será considerado el campeón de esa división.

Proposiciones para partidos de la NFL/NCAA – Rendimiento de los equipos:

10 puntos por ganar (empate 5 puntos para cada equipo)
 1 punto por cada punto que el equipo marque
 El total de puntos determina el rendimiento del equipo

Ejemplo

Raiders 24 Final
 Patriots 10

Rendimiento de los Raiders = 34
 Rendimiento de los Patriots = 10

Proposición de NFL/NCAA Live:

Próximo Equipo en Marcar
 Para la Proposición al Próximo Equipo en Marcar (Próximo Equipo en Marcar), ni los Puntos Extra (Extra Points) y ni las Conversiones de 2 Puntos (2 Points Conversions) se considerarán como marcar. El punto después de un intento (try) se considera parte del TD.

Por ejemplo: La línea es para los Saints to Score Next (2nd Score) contra Los Viking to Score Next (2nd Score). Si los Vikings marcan un TD y después lanzan un PAT, contará solo como un punto a efectos de apuesta. Por tanto, las apuestas a Saints contra Vikings al "Próximo Equipo en Marcar" (2nd score) seguirán pendientes.

Proposiciones para NFL/NCAA 1o Tiempo - Rendimiento de los equipos:

6 puntos por ganar (empate 3 puntos para cada equipo).
 1 punto por cada punto que el equipo marque.
 El total de puntos determina el rendimiento del equipo.

Ejemplo

Giants 14 Final del 1o Tiempo
 Redskins 10

Rendimiento de los Giants = 20
 Rendimiento de los Redskins = 10

Proposiciones de NFL/NCAA:

1. Para todas las proposiciones de Fútbol Americano que tengan que ver con estadísticas de pase para un QB, ese QB debe tener un intento de pase para que la apuesta sea válida.
2. Para todas las proposiciones de Fútbol Americano que tengan que ver con rushing attempts/yards para un QB, ese QB tiene que jugar para que las apuestas sean válidas. Si el QB juega pero no tiene rushing attempts, las yardas para el primer attempt serán saldadas como cero yardas (el "por debajo de" será el ganador) y la opción "por debajo de" será considerada ganadora para cualquiera de las proposiciones que tengan que ver con las rushing yards del QB.
3. Para todas las proposiciones de fútbol americano relacionadas con yardas de recepción en la primera recepción o la recepción más larga de un jugador concreto, ese jugador debe jugar para que la apuesta sea válida. Tenga en cuenta que si el jugador juega el partido, pero no consigue una recepción, las proposiciones a las yardas de la primera recepción o la recepción más larga se contarán como zero yardas ("por debajo de" será la ganadora).
4. Para todas las proposiciones de fútbol americano relacionadas con acarreo o yardas por tierra (rushing attempts/yards) del corredor (RB), ese RB debe jugar para que la apuesta sea válida. Si el RB juega el partido pero no consigue ningún acarreo, las proposiciones a las yardas del primer intento o la carrera más larga se contarán como zero yardas, y la opción "por debajo de" será la ganadora en todas las proposiciones relacionadas con las yardas por tierra.
5. Si se marca justo en el minuto 7:30, 6:30 o 2:00 (etc), las proposiciones a si se marcará dentro de ese periodo de tiempo en el partido, media parte o cuarto serán saldadas como Sí (en otras palabras el punto marcado contaría).
6. Para la proposición de primer down del partido en run o pass, la apuesta es para la primer jugada de down no conseguido mediante un penalti.
7. Para las proposiciones al MVP de la Super Bowl, si hay varios MVP, las apuestas relacionadas serán pagadas con el precio total. Si existe la opción "Sí/No" en el MVP de la Super Bowl y el jugador elegido es co-MVP, la opción del Sí sera considerada ganadora y se pagará el precio completo.

Si dos jugadores de "the field" (no incluidos en la proposición) consiguen el MVP compartido, se considerará a "the field" como el ganador y las apuestas se pagarán una vez.

8. Todas las proposiciones al 4th down conversion serán evaluadas según los resultados oficiales publicados en www.espn.com.
9. Para las proposiciones a múltiples resultados (3 o más participantes) para el MVP, el primer/último jugador en recoger el pase, el primer/último jugador en marcar un touchdown, el primer/último jugador en tener una interception, todas las apuestas serán all-in (sin devolución)
10. Para las proposiciones "¿Anotará cualquier equipo 2, 3, 4 o 5 veces seguidas sin que lo haga el otro equipo?", no contarán los puntos extra ni las conversiones de dos puntos. Además, tampoco contarán los retornos que realice el equipo contrario tras interceptar un intento de punto extra o de conversión de dos puntos.
11. Para la opción "por encima de/debajo de" referente al TD más largo del partido, si no se marcan TD en el partido, estas proposiciones se considerarán nulas.

12. En las proposiciones sobre los quarterbacks de un equipo, sólo contarán las estadísticas de los quarterbacks que estaban en la alineación de equipo. Por ejemplo, si un corredor lanza un pase de touchdown, éste NO contaría como una realización / intento o pase de TD para los quarterbacks del equipo.
13. Proposiciones a equipos especiales y touchdowns defensivos:
 1. Los únicos touchdowns que se consideran touchdowns de equipos especiales son aquellos en jugadas donde el balón es pateado o despejado (se incluyen: devoluciones de saque (kickoff), devoluciones de despejes (punt), devoluciones de un balón suelto durante una devolución de saque, devoluciones de un balón suelto durante una devolución de despeje, devoluciones de field goals bloqueados o devoluciones de despejes bloqueados).
 2. Un field goal falso o un despeje falso que terminen en touchdown para el equipo que ha realizado el snap es un touchdown de ataque.
14. Para las proposiciones que impliquen que un jugador “anote” un TD (touchdown), dar un pase de TD no se considera una anotación para el jugador que dio el pase (a menos que, en circunstancias muy raras, el pasador atrape su propio pase). Por ejemplo, si existiera la proposición “anotará un jugador 2 touchdowns en un partido”, si un jugador hace un pase de TD y hace una carrera para lograr un TD, se considerará que tiene un TD, no dos.
15. En las proposiciones de “primer equipo penalizado por interferencia de pase”, cuentan tanto las interferencias de pase defensivas como las ofensivas. Sin embargo, la penalización debe ser aceptada y ejecutada en esa jugada para que sea válida. Si hay una compensación de penalización que invalide la aplicación de una interferencia de pase, el ganador se determinará cuando se cumpla una penalización por interferencia de pase.
16. En las proposiciones de “primer equipo penalizado por holding”, cuentan tanto los holdings defensivos como ofensivos. Sin embargo, la penalización debe ser aceptada y ejecutada en esa jugada para que sea válida. Si hay una compensación de penalización que invalide la aplicación de un holding, el ganador se determinará cuando se cumpla una penalización por holding.
17. Para la proposición “equipo con el retorno más largo de patada de salida”, los dos equipos enumerados deben realizar al menos un retorno de patada para que las apuestas sean válidas.
18. Para la proposición “equipo con el retorno más largo de patada de despeje”, los dos equipos enumerados deben realizar al menos un retorno de patada de despeje para que las apuestas sean válidas.
19. Proposiciones a jugadores, par o impar:
 1. Para las proposiciones que tengan que ver con rushing yards pares o impares, el jugador debe tener como mínimo un rushing attempt.
 2. Para las proposiciones que tengan que ver con receiving yards pares o impares, el jugador debe tener como mínimo una recepción.
 3. A efectos de apuestas, cero se considera un número par. Los números negativos pares -2, -4, -6, etc. se considerarán pares. Los números negativos impares -1, -3, -5, etc. se considerarán impares.
20. Proposición al número de jugadores diferentes a anotar:
 1. A efectos de apuestas, se tendrán en cuenta los touchdowns, las conversiones de dos puntos, los goles de campo (Field Goals), y los puntos extra (PAT).
 2. Un safety no se tendrá en cuenta.
 3. Se contará un retorno de un intento de PAT por 2 puntos y un retorno de una conversión de 2 puntos
21. Para que las apuestas del tipo " por encima/por debajo" de la longitud del primer pase de TD de un quarterback sean válidas, el quarterback tendrá que haber lanzado al menos un pase de TD.
22. Un free kick después de un safety no se considerará como punt (despeje) para ninguna proposición, independientemente de cómo se ejecuta el free kick.
23. Proposiciones semanales de la NFL
 1. En las proposiciones semanales de la NFL, el número de la semana se define en función del calendario existente en el sitio web NFL.com. A efectos de las valoraciones, todos los partidos de una semana en particular están incluidos en las proposiciones semanales.

2. Si cualquier partido de la semana enumerada se cancela o se aplaza, y no se completa en el plazo de 96 horas desde la hora de comienzo programada, se anularán todas las apuestas en las proposiciones semanales (con independencia del resultado de cualquier partido en concreto).
24. Para que las proposiciones de la NFL o la NCAA sean válidas, los partidos relacionados con ellas deben jugarse en la fecha y el lugar programados.
25. Para que las apuestas "sí/no ganará un determinado jugador el Trofeo Heisman" sean válidas el jugador debe jugar el primer partido programado de su equipo.
26. Para la proposición "¿Estará el partido empatado después de la primera anotación?", la opción "Sí" se considerará la ganadora si el partido está empatado después de la primera anotación, independientemente de si está empatado después o antes de un punto extra o de una conversión de 2 puntos.
27. En el emparejamiento jugador vs jugador para retorno más largo de patada de salida, los dos jugadores enumerados deben realizar al menos un retorno de patada para que las apuestas sean válidas. En el emparejamiento jugador vs jugador para retorno más largo de patada de despeje, los dos jugadores enumerados deben realizar al menos un retorno de despeje para que las apuestas sean válidas.
28. Una patada de despeje bloqueada contará como patada de despeje para las proposiciones del número de patadas de despeje de ese equipo (y del número de patadas de despeje de los dos equipos en conjunto). Sin embargo, una patada de despeje bloqueada no contará como patada de despeje para las proposiciones de un pateador mencionado individualmente.
29. Para las proposiciones sobre cuál será la última anotación del partido (o cuarto, mitad), no se considerarán las conversiones (solo se considerarán los touchdowns, field goals y safeties).
30. Para la proposición "¿Realizará un pateador específico una patada de despeje que provoque un touchback?", ese pateador debe realizar al menos una patada de despeje para que la apuesta sea válida.
31. Para la proposición "Patada de despeje más larga/más corta de un pateador específico", ese pateador debe realizar al menos una patada de despeje para que la apuesta sea válida.
32. Para la proposición "Total de patadas de despeje de un pateador específico", si ese pateador juega y no realiza una patada de despeje, se considerará ganadora a la opción menos de.

Temporada Regular de la NFL - Emparejamientos Jugador vs Jugador:

1. Las proposiciones de los emparejamientos jugador vs jugador de la temporada regular de la NFL no incluyen los playoffs.
2. Ambos jugadores deben jugar la semana 1 de la temporada regular para que las apuestas sean válidas.
3. Hacer un pase de touchdown no se considera anotar un touchdown.

Pronósticos de la NFL:

1. Para los pronósticos a ganador de la AFC Championship o la NFC Championship, el campeón de la conferencia respectiva será el equipo que alcance la Super Bowl en su conferencia.

Victorias en la temporada regular de la NFL

1. El equipo debe jugar todos los partidos programados de la temporada regular para que las apuestas se consideren válidas.

Fútbol australiano

1. En relación con las apuestas, los ganadores y los perdedores se decidirán según el resultado final (incluida la prórroga, en caso de ser aplicable). Si el resultado final es un empate, las apuestas a la línea de dinero de cualquier equipo se valorarán como la mitad del valor nominal del ticket, es decir, la mitad de la apuesta se pagará al precio establecido y la otra mitad se considerará como una apuesta perdedora.
2. Todos los partidos de fútbol australiano deben durar al menos 80 minutos para que sean válidos, excepto los partidos de pretemporada, que están programados para durar menos.
3. Si un partido de fútbol australiano se aplaza durante más de 48 horas respecto a su hora de inicio original, todas las apuestas de ese partido se considerarán anuladas/no válidas y se devolverá a su cuenta la cantidad apostada.
4. En las apuestas tipo Parlays/Combinadas, si un partido termina en empate, las apuestas a la Línea de dinero se considerarán como empates y las apuestas parlays/combinadas se volverán a calcular y se reducirán en función de las selecciones restantes que sean válidas.
5. Reglas de Fútbol Australiano: Apuestas sobre La Medalla Brownlow (Acontecimiento donde se elige al "Jugador Más Valioso" de la Liga de Fútbol Australiano) : Este evento se determina en base a "Ganar Sólo". El jugador que acumule el mayor número de votos tras una temporada de 22 jornadas será declarado ganador. Cualquier jugador que fuera suspendido durante la temporada no será merecedor de ganar este premio. Si por casualidad ese mismo jugador fuera quien obtuviera el mayor número de votos, el jugador que le siguiera sería declarado ganador. En caso de empate, ambos jugadores serían declarados ganadores. Los reintegros se determinarán según "el valor medio del tíquet". Un triple empate resultará en el reintegro de la tercera parte del valor medio del tíquet.

Fútbol Sala

1. Todas las apuestas se decidirán según el resultado al final del tiempo reglamentario, a menos que se especifique lo contrario. El tiempo reglamentario incluye las dos partes del partido y el tiempo que el árbitro añade para compensar las interrupciones. No incluye ni las prórrogas ni los lanzamientos de penalti.
2. Si un partido se suspende antes de finalizar el tiempo reglamentario, y no se completa el mismo día, las apuestas sobre el resultado del partido se considerarán nulas y el dinero será reembolsado.
3. Si se pospone un partido por la razón que sea, todas las apuestas serán canceladas y el importe apostado devuelto.
4. **Cambio de lugar del encuentro:** Si se cambia el lugar del encuentro, todas las apuestas seguirán siendo válidas
5. **Equipos que van a descender:** Estas apuestas hacen referencia a los equipos que ocuparán las posiciones de descenso al final de la temporada. Todos los cambios futuros, sea por el motivo que fuese, se considerarán irrelevantes para esta apuesta.

Golf

General:

1. Si el comienzo de una vuelta se retrasa, o si el juego se suspende durante una vuelta, todas las apuestas pendientes se mantendrán como válidas durante 48 horas. Pasadas 48 horas, se cancelarán todas las apuestas pendientes y se reembolsará el importe de las mismas.
2. Las apuestas a un golfista que no juegue en el torneo serán consideradas nulas y la cantidad apostada será reembolsada.
3. Se considera que un golfista ha jugado en cuanto ha dado el primer golpe. Si un jugador se retira después de su primer golpe, las apuestas a este jugador serán consideradas como perdedoras.
4. Las apuestas se decidirán según los resultados del encuentro y oficiales del torneo (incluyendo resultado correcto final y apuestas a encuentros individuales). Esto incluye un encuentro que finalice antes, ya sea por acuerdo entre los jugadores o debido a lesiones.

Apuestas directas (Ganador del torneo):

1. El campo "Field" incluye todos los jugadores cuyo nombre no se ofrezca de forma individual.
2. Todas las apuestas directas se decidirán según el jugador que gane el trofeo. Se tendrá en cuenta el resultado de los encuentros de desempate (play-offs).
3. Si en un torneo no se juegan por completo el número especificado de hoyos (normalmente 72) y es acortado por los responsables del torneo, el líder al final del número de hoyos especificados por los responsables será el ganador, a no ser que haya encuentros adicionales o que después de que se haya hecho la apuesta sólo se haya completado una parte de la vuelta, en cuyo caso esa apuesta sería cancelada.
4. Si dos o más golfistas están empatados en la primera posición al final del tiempo reglamentario, normalmente se juega un encuentro de desempate a muerte súbita para determinar el ganador del torneo. En este caso, el ganador del encuentro de desempate será el ganador a efectos de apuestas. Todos los demás golfistas en el encuentro de desempate serán emplazados en la segunda posición.
5. En el caso de un empate para una posición finalista, la posición de empate contará; por ejemplo, si cinco jugadores empatan para la octava posición, los cinco serán considerados como finalistas en la octava posición.
6. En algunos torneos, los responsables del torneo pueden pedir a los individuales jugar un número concreto de hoyos de desempate para determinar el ganador del torneo. En este caso, el golfista con la menor puntuación después de completar el número especificado de hoyos será declarado el ganador, y todos los demás golfistas en el encuentro de desempate serán emplazados en la segunda posición.

Emparejamientos en golf:

1. En apuestas de uno contra uno, los dos golfistas deben dar el primer golpe para que las apuestas sean válidas.
2. Los jugadores son emparejados a efectos de apuestas únicamente. El jugador con la mejor puntuación bajo par al final del torneo completo será el vencedor del emparejamiento.
3. Se considerará ganador al jugador que consiga la mejor posición al final del torneo. Si se reduce el número de vueltas que deben completarse, como por ejemplo en caso de mal tiempo, las apuestas serán válidas siempre y cuando el torneo declare un ganador.
4. Si un jugador no pasa el corte al final de la segunda vuelta, el otro jugador será considerado el ganador. Si ninguno de los dos jugadores pasa el corte, la puntuación inferior después de pasar el corte determinará el ganador.
5. Si un jugador es descalificado o se retira después de empezar, sea antes de completarse las dos primeras vueltas o después de que los dos jugadores hayan conseguido pasar el corte, el otro jugador será considerado vencedor.
6. Si un jugador es descalificado durante la tercera o cuarta vuelta, en caso de que el otro jugador en el emparejamiento no haya pasado el corte, el jugador descalificado será considerado el ganador.

Pasar/No pasar el corte:

En algunos torneos podemos ofrecer líneas sobre si los jugadores pasarán el corte (participar en las vueltas finales), o no pasarán el corte (no logró clasificarse para las últimas vueltas).

Apuestas a 18 hoyos:

El ganador será el jugador con la puntuación inferior al final de los 18 hoyos. Si la puntuación es la misma al final de los 18 hoyos, todas las apuestas serán canceladas. No se tendrán en cuenta los encuentros de desempate.

Posición final de un jugador:

En el caso de que se produzca un empate en la clasificación final, este empate no se deshará. Es decir, si para la octava posición hay cinco jugadores empatados, los cinco contarán como clasificados en octava posición.

Puntuaciones individuales por vuelta:

Todas las apuestas serán canceladas si el jugador no finaliza la vuelta.

Puntuación de un jugador concreto en el próximo hoyo:

Todas las apuestas serán canceladas si un jugador no termina el hoyo designado. Las apuestas serán decididas en cuanto el jugador abandone el green.

Apuestas de grupo:

1. El ganador será el jugador con la puntuación más baja al finalizar el torneo, incluyendo el playoff (o al finalizar el corte, en el caso de que ningún jugador haya pasado el corte).
2. En el caso de que se produzca un empate, el ganador será el jugador con la puntuación más baja en la ronda final. Si el empate persiste, la cantidad apostada en un jugador se dividirá por la cantidad de jugadores empatados. Acorde a esto, las apuestas se pagarán según la cantidad resultante de dicha división, y la cantidad apostada restante se perderá.
3. Si un jugador no empieza la competición, todas las apuestas a este grupo se cancelarán y el dinero se reembolsará.

Emparejamientos a tres en golf (3 pelotas):

1. Las apuestas de emparejamientos a tres, también conocidas como "3 bolas", se decidirán teniendo en cuenta la puntuación inferior al final de una vuelta completa. Una vuelta se considera completa cuando se han completado 18 hoyos.
2. Si un jugador que ha empezado se retira antes de completar los 18 hoyos se considerará perdedor a pesar de la puntuación. Un jugador ha empezado a jugar en cuanto ha efectuado el primer golpe en el primer hoyo. Si cualquier jugador se retira antes de empezar, todas las apuestas a todos los jugadores de su grupo serán canceladas.
3. En caso de que se produzcan cambios en los grupos iniciales, las apuestas se decidirán según los grupos originales.

4. Desempates:

En las apuestas a tres bolas si hay un empate en la puntuación inferior se usará la regla europea del empate:

- Si dos golfistas empatan con el mejor resultado, las apuestas a cualquiera de los dos golfistas serán decididas y pagadas según lo siguiente: la mitad de la apuesta (cantidad apostada) se pagará al precio indicado, y la otra mitad se considerará perdedora. Las apuestas al golfista que termina el último será considerada perdedora.
- Si los tres golfistas empatan con el mejor resultado, las apuestas a cualquiera de estos golfistas serán decididas y pagadas según lo siguiente: un tercio de la apuesta (cantidad apostada) se pagará al precio indicado, y los otros dos tercios serán considerados perdedores.

Jugador con mayor puntuación:

Si se produce un empate, la cantidad apostada en un jugador se divide por el número de jugadores implicados en el empate. Se pagará según la línea ofrecida por la cantidad resultante de la división, y se perderá el resto de la cantidad apostada.

Hockey

General:

1. A no ser que se especifique lo contrario, todas las apuestas son SOLO para el tiempo reglamentario y NO incluyen ni prórrogas ni penaltis.

Ejemplo: Los Rangers y los Kings están empatados 3 – 3 al finalizar el partido y se llega a la prórroga. Los Rangers acaban siendo los ganadores. Sin embargo, el resultado para las apuestas es Rangers 3, Kings 3.

Si una línea incluye la prórroga, se dirá claramente en la apuesta y se incluirá específicamente en el ticket. Por favor revise su apuesta con detalle.

Los penaltis se consideran parte de la prórroga. Si se llega los penaltis, se otorgará un gol extra al ganador.

Ejemplo: El Dynamo y el CSKA están empatados 2 – 2 y se llega a los penaltis. Dynamo gana en la tanda de penaltis. Para nuestra línea “Dynamo Incluyendo Prórroga” contra “CSKA Incluyendo Prórroga” el resultado final en lo que se refiere a las apuestas es Dynamo 3, CSKA 2.

2. **Duración mínima para que las apuestas sean válidas:** Los partidos tienen que durar como mínimo 55 minutos para que las apuestas sean válidas. Si se suspende un partido antes de que se haya llegado a los 55 minutos completos, todas las apuestas al resultado del partido se considerarán no válidas y se devolverá el dinero.
3. **Duración mínima para apuestas a Períodos:** Debe jugarse el periodo en cuestión en su totalidad para que las apuestas sean válidas. En caso de que no sea así, todas las apuestas al período serán consideradas no válidas y se devolverá el dinero.
4. Los goles durante la prórroga o los penaltis no serán tenidos en cuenta para las apuestas al 3er período.
5. **"Goles del Equipo de Casa contra Goles del Equipo Vistante" y Gran Salami:** Los “Goles del Equipo de Casa contra los Goles del Equipo Vistante” y el Gran Salami se decidirán por el número total de goles marcados en todos los partidos programados para una liga determinada en un día concreto. Deben jugarse los 3 periodos completos de todos los partidos programados. En caso de que alguno de los patidos programados se cancele o se interrumpa antes de haberse jugado los tres períodos enteros, todas las apuestas a los “Goles del Equipo de Casa contra los Goles del Equipo Visitante” y el Gran Salami serán canceladas.
6. **Proposiciones:**
 1. Las proposiciones se evaluarán teniendo en cuenta la prórroga, pero no la tanda de penaltis.
 2. Puntos Totales del Jugador: se incluyen tanto goles como asistencias.

Victorias en la temporada regular: los equipos tienen que jugar un mínimo de 81 partidos para que las apuestas sean válidas. Esto incluye la prórroga y la tanda de penaltis.

Hándbol

1. En términos de apuestas, los ganadores y perdedores serán determinados tras el final del tiempo regular de partido. Las prorrogas (extensiones extraordinarias de tiempo de juego) no se contarán a menos que se especifique previamente.
2. Sportsbook puede ofrecer una línea de tres opciones con el empate como tercera opción de apuesta. En estos casos, cuando el resultado es un empate, sólo aquellos que apostaron en el empate serán considerados ganadores; los que apostaron a uno de los dos equipos o contendientes perderán sus apuestas.
3. Si se pospone un partido por la razón que sea, todas las apuestas serán canceladas y el importe apostado devuelto.
4. Si se cambia el lugar del encuentro, todas las apuestas seguirán siendo válidas.
5. **Proposiciones del partido:** Todas las proposiciones del partido, incluyendo las siguientes opciones de apuestas, serán pagadas en función del resultado al final del tiempo reglamentario, sin incluir la prórroga si ésta se jugase: - 'Equipo que anota más puntos en una mitad del partido'.
 - 'Mitad del partido en la que se anotan más puntos'.
 - 'Totales del partido - Par o impar'.
 - 'Totales del equipo - Par o impar'.
 - 'Margen de victoria'.
 - 'Doble resultado'.
 - 'Carrera a 5/10/15/20 goles'.
6. **Máximo goleador del equipo:** Contarán los goles marcados durante los 60 minutos de partido y prórroga si la hubiese, pero no las tandas de penaltis. Se aplicará la regla del empate (Dead-Heat). La apuesta será válida sólo si el jugador participa en el campeonato.
7. **Máximo goleador del campeonato:** Contarán los goles marcados durante los 60 minutos de partido y prórroga si la hubiese, pero no las tandas de penaltis. Se aplicará la regla del empate (Dead-Heat). La apuesta será válida sólo si el jugador participa en el campeonato.
8. **Apuestas en directo:** Todas las apuestas se decidirán según el resultado al final del tiempo reglamentario (la prórroga no se tendrá en cuenta). En el caso de que se pongan líneas específicas para los períodos adicionales al tiempo reglamentario, por ejemplo, Ganar después de la Prórroga, contarán las tandas de penaltis.

Juegos Olímpicos de Verano

1. A efectos de las apuestas futuras acumuladas, todos los eventos se consideran apuestas FIJAS (ALL-IN) y no habrá reembolsos.
2. Si un atleta/equipo en particular tiene un precio sí/no (dos resultados posibles) para ganar la medalla de oro, ese atleta/equipo debe comenzar la competición para que las apuestas sean válidas.
3. Para las apuestas tipo Emparejamientos entre dos atletas/dos países en cualquier evento, ambos atletas/países deben comenzar el evento para que las apuestas sean válidas.
4. A efectos de la opción más de/menos de para el número total de medallas de un país en un deporte, el total se refiere a las competiciones masculina y femenina de esa modalidad deportiva. *Por ejemplo:* si Estados Unidos gana 10 medallas en las pruebas masculinas de atletismo y 9 en las pruebas femeninas, el total de medallas ganadas por Estados Unidos en atletismo será de 19.
5. Los eventos serán oficiales después de la ceremonia original de entrega de medallas. No se considerará ningún cambio posterior a esos resultados.
6. A efectos de las proposiciones para atletas individuales, el competidor debe comenzar el primer evento en el que está programada su participación para que las apuestas sean válidas.
7. Al menos uno de los participantes debe completar todo el evento (resultados publicados tanto en la modalidad de Arrancada como de Dos tiempos) para que las apuestas sean válidas.

H2H (cara a cara):

1. Si se ofrece un emparejamiento contra el “Resto de participantes”, el competidor enumerado deberá vencer a los demás atletas para que la apuesta por ese competidor resulte ganadora. Si un atleta vence a todos los competidores, las apuestas a “Resto de participantes” se considerarán ganadoras. Si el competidor empata en el primer puesto, se devolverá el importe de las apuestas de los emparejamientos.

Lacrosse

Tiempo mínimo para la validez de una apuesta:

1. Todos los partidos deben completar los 60 minutos (más las prórrogas si es necesario) para que las apuestas sean válidas.

Ping Pong

1. Si un partido comienza pero no se finaliza por alguna razón, todas las apuestas ofrecidas al resultado final del partido quedan anuladas.
2. **Las apuestas a Sets** (Resultado Exacto) hacen referencia al resultado final en sets.
3. **Las apuestas al Ganador de un set** hacen referencia al ganador de un set determinado. Dicho set debe completarse para que las apuestas sean válidas.
4. En caso de partidos de equipo, si se trata de un emparejamiento entre jugadores que se juega dos veces, sólo el primer resultado cuenta.

Política

1. Todas las apuestas se determinarán utilizando el resultado oficial manifestado por la Comisión electoral local o por un organismo oficial similar.
2. El organismo electoral oficial que determinará los resultados se especificará para las apuestas políticas individuales.
3. Cuando no haya disponible un resultado oficial de una Comisión electoral o un organismo oficial similar, el resultado se determinará utilizando información de fuentes independientes.
4. **Política española:** a efectos de las elecciones generales, PSOE y PP se entenderán como los partidos y sus asociados regionales (p. ej., PSC-PSOE).
5. **Política canadiense:** a efectos de las elecciones federales, se aplican los siguientes coloquialismos:
 - Conservadores se refiere al Partido Conservador de Canadá.
 - Liberales se refiere al Partido Liberal de Canadá.
 - NDP se refiere al Nuevo Partido Democrático.
 - Verdes se refiere al Partido Verde de Canadá.
 - Bloc se refiere al Bloque Quebequés.
6. Si indicamos que un candidato “debe anunciar su candidatura”, significa que las apuestas solo serán válidas si dicho candidato anuncia oficialmente su candidatura para el cargo en concreto.
7. Para todas las elecciones, las apuestas se evaluarán según el resultado oficial, tal como se ha indicado anteriormente. Una vez que el resultado sea oficial y se hayan evaluado las apuestas, ninguna circunstancia (muerte, enfermedad, etc.) tendrá relevancia en las apuestas ya evaluadas.

Póquer

Emparejamientos en póquer:

1. Ganará el jugador que se coloque en una posición más alta en la clasificación de dinero.
2. Si ambos jugadores quedan fuera de la clasificación de dinero ganará el jugador que haya jugado más sesiones.
3. Una sesión se define como un día de póquer sin importar cuanto tiempo jugó ese día. Todas las sesiones empezarán a las 7:00 AM en el lugar de la competición. Si una sesión empieza un día y termina a la mañana siguiente, se considerará como una sola sesión.
4. Si los dos jugadores juegan el mismo número de sesiones, el emparejamiento se considerará como un empate. Además, si, por ejemplo, el jugador A empieza el torneo el día 1 y sale del torneo el mismo día 1; y el jugador B empieza el torneo el día 2 y sale el mismo día 2, el emparejamiento entre A y B será anotado como un empate ya que ambos jugaron el mismo número de sesiones.
5. Para que el emparejamiento de póquer sea válido, ambos jugadores deberán jugar como mínimo una mano.

Proposiciones de Póquer:

1. Para que las apuestas a proposiciones de clasificaciones de dinero sean válidas, ambos jugadores deberán comenzar el evento.

Proposiciones para el Brazalet del WSOP (WSOP Bracelet)

1. A efecto de apuestas, cualquier proposición relacionada con que un jugador gane un brazalet en el WSOP, no incluirá el evento para los empleados del Casino (Casino Employee event), el Ante up de África o el freeroll del Torneo de Campeones (Tournament of Champions).
2. A efecto de apuestas, cualquier proposición relacionada con que una mujer gane un brazalet en las Series Mundiales de Póquer (WSOP), no incluirá los torneos femeninos, los torneos para Empleados, el Ante up for Africa, los torneos con restricciones de edad o los torneos de entrada gratuita (freeroll events).

Rugby

Rugby League, Super League y Rugby Union

1. En relación con las apuestas, los ganadores y los perdedores se decidirán según el resultado final (incluida la prórroga, en caso de ser aplicable). Si el resultado final es un empate, las apuestas a la línea de dinero de cualquier equipo se valorarán como la mitad del valor nominal del ticket, es decir, la mitad de la apuesta se pagará al precio establecido y la otra mitad se considerará como una apuesta perdedora.
2. Todos los partidos de rugby deben durar al menos 80 minutos para que sean válidos, excepto los partidos de pretemporada, que están programados para durar menos.
3. Si un partido de rugby se aplaza durante más de 48 horas respecto a su hora de inicio original, todas las apuestas de ese partido se considerarán anuladas/no válidas y se devolverá a su cuenta la cantidad apostada.
4. En las apuestas tipo Parlays/Combinadas, si un partido termina en empate, las apuestas a la Línea de dinero se considerarán como empates y la apuesta parlay/combinada se volverá a calcular y se reducirá en función de las selecciones restantes que sean válidas.
5. Códigos de Fútbol Americano: incluyendo la Australian Rules, la Rugby League, la Super League y la Rugby Union. Las apuestas se evaluarán según el resultado final de un evento (tiempo regular o tiempo extra dependiendo del caso). En caso de que el resultado final sea un empate, las líneas de dinero a cualquiera de los equipos se pagarán según el valor medio del ticket . La mitad de la apuesta se paga al precio ofrecido y la otra mitad se considera perdedora.

Sportsbook puede ofrecer una línea de tres opciones con el empate como tercera opción de apuesta. En estos casos, cuando el resultado es un empate, sólo aquellos que apostaron en el empate serán considerados ganadores; los que apostaron a uno de los dos equipos o contendientes perderán sus apuestas.

Proposiciones para el margen de resultado:

1. Las apuestas de las proposiciones para el margen de resultado son válidas solo para el tiempo reglamentario y no incluirán la prórroga ni los puntos de oro.

Snooker

1. Las apuestas de emparejamientos uno contra uno se basan en elegir correctamente qué jugador ganará oficialmente la partida. En caso de que una partida empiece – cuando se rompe el primer marco - pero que no se complete por algún motivo, el jugador que pasa a la siguiente ronda (o que es declarado ganador de la competición/campeonato) será considerado el ganador. En el caso de que una partida no tenga lugar, se devolverá el importe de todas las apuestas.
2. Las apuestas de marco (frame betting) se basan en escoger correctamente el resultado final de una partida de snooker. En el caso de que una partida empiece pero que no se complete por algún motivo o que la partida no tenga lugar, se devolverá el importe de todas las apuestas.
3. Las apuestas a múltiples resultados del tipo “Apuestas para ganar el Campeonato” sobre un jugador que no empiece la partida serán consideradas perdedoras.
4. En las partidas de Snooker que tengan varias sesiones, Sportsbook puede ofrecer cuotas al inicio de cada sesión. Todas las apuestas realizadas en partidas de Snooker se valorarán en función del resultado de la partida en su totalidad, y no en el resultado de una única sesión.

Tenis

Retirada o descalificación:

1. Emparejamientos uno contra uno:

Debe terminarse un set completo para que las apuestas de línea de dinero sean válidas. Si se termina menos de un set, todas las apuestas de línea de dinero se considerarán anuladas. El ganador del partido es el participante declarado vencedor por el árbitro del partido. *Por ejemplo:* Nadal va perdiendo 0-6, 0-2 contra Djokovic y Djokovic se ve obligado a retirarse por lesión (o descalificación). Todas las apuestas de línea de dinero son válidas. Nadal es declarado vencedor y Djokovic es el perdedor. Todas las demás apuestas al margen, total y total de equipo así como las apuestas de sets se anularán independientemente del resultado actual.

Si un jugador se retira antes de que se complete el 1.er set, todas las apuestas de partido se considerarán anuladas. *Por ejemplo:* Nadal va ganando 2-0 contra Djokovic que se retira por lesión. Todas las apuestas se consideran anuladas.

2. Apuestas de primer set:

Si no se completa el primer set a causa de la descalificación o la retirada de un jugador, todas las apuestas de partido se considerarán anuladas. Se cancelarán dichas apuestas y se devolverá su importe. Si se completa el primer set de un partido, las apuestas se valorarán y serán válidas en esa línea.

3. Apuestas de sets:

Si un partido de tenis no se termina a causa de la descalificación o la retirada de un jugador, todas las apuestas de sets se considerarán anuladas. Se cancelarán dichas apuestas y se devolverá su importe.

Por ejemplo: si ofrecemos al jugador A (-1,5 sets o -2,5 sets) contra el jugador B (+1,5 sets o +2,5 sets) el partido debe terminar. Si no termina el partido, las apuestas de esa línea se anularán. Si ofrecemos que el jugador A gane exactamente por 2 sets a 1 o que el jugador B gane exactamente por 2 sets a 1, esas líneas se cancelarán y se devolverá su importe en caso de que se produzca una retirada.

4. Apuestas con hándicap y de juegos totales:

Si un partido de tenis no se termina a causa de la descalificación o la retirada de un jugador, todas las apuestas con hándicap y al total de juegos se considerarán anuladas sin importar el resultado del partido. Se cancelarán dichas apuestas y se devolverá su importe. Tenga en cuenta que esto también se aplica a las apuestas en vivo en líneas como: Rafael Nadal ganará el Set 2 o Novak Djokovic ganará el Set 3.

5. Apuestas de proposición:

1. Si un partido de tenis no se termina a causa de la descalificación o la retirada de un jugador, todas las apuestas de proposición se considerarán anuladas. Tales apuestas se anularán y se devolverá su importe, con algunas excepciones relativas a proposiciones que necesitan que se termine un set individual.

Por ejemplo:

1. Ganador del 1.er set (se debe terminar el 1.er set)
2. Resultado correcto del 1.er set (se debe terminar el 1.er set)
3. ¿Habrà un tie-break en el partido? (Se debe terminar el set)
2. Para proposiciones únicas en partidos individuales se usarán las estadísticas del sitio web oficial del torneo a efectos de calificación.

Por ejemplo:

1. Aces totales de Nadal contra Djokovic en la semifinal del Abierto de Australia. Se usará www.ausopen.org para evaluar esa proposición.
2. El tiempo de partido será el indicado en el sitio web oficial del torneo. Los retrasos provocados por la lluvia no se incluyen en el tiempo oficial de partido.
3. **Proposición de apuesta para “¿Quién llegará más lejos?”:**
 1. Ambos jugadores deben comenzar el torneo para que las apuestas sean válidas. Si los dos jugadores son eliminados en la misma ronda, las apuestas se valorarán como no válidas y se devolverá su importe.
 2. Si los dos jugadores de una proposición “Llegar más lejos” alcanzan la final, el ganador del partido final será declarado ganador de la proposición.
4. **Proposición al Jugador que ganará Sí/No:**
 1. Si se realiza una apuesta antes del inicio del torneo, el jugador debe jugar un punto en el torneo para que sea válida.
 2. Si se realiza una apuesta después de que haya comenzado el torneo, el jugador debe comenzar su próximo partido programado para que la apuesta sea válida.
5. **Proposición de apuesta Más de/Menos de para el ranking de la temporada**

Para que estas proposiciones sean válidas, el jugador listado debe comenzar el Open de Australia. Si los jugadores no juegan su partido programado de primera ronda del Open de Australia, su proposición de ranking se cancelará. Cuando comiencen el Open de Australia, estas proposiciones se considerarán “all in” (todos participan). Si un jugador se lesiona durante el transcurso de la temporada, estas proposiciones se evaluarán de todos modos teniendo en cuenta su ranking ATP o WTA a final de año. Además, apostar por la opción menos de 3,5 en el ranking quiere decir que la

apuesta será ganadora si el jugador termina el año en la 1.^a, 2.^a o 3.^a posición del ranking. La apuesta se evaluará como pérdida con cualquier posición en el ranking superior a 3,5 (4.^a, 5.^a, 6.^a, etc.).

6. Propositiones Grand Slam para la temporada

Las proposiciones “¿Ganará Novak Djokovic un Grand Slam en 2015?” se consideran “all in” (todos participan). Si un jugador se lesiona y no puede jugar, las apuestas seguirán siendo válidas.

7. Propositiones cara a cara del ranking más alto a final de año

Para que estas proposiciones sean válidas, ambos jugadores deben comenzar la primera ronda del Open de Australia. Si los jugadores no juegan su partido programado de primera ronda, su proposición de ranking se cancelará y el dinero se devolverá. Una vez que los tenistas hayan comenzado el Open de Australia, estas proposiciones se considerarán “All in” (todos participan) y la proposición se evaluará de acuerdo con el ranking de la ATP/WTA en categoría individual de cada jugador al final de la temporada. Se considerará como ganador al jugador con el mejor ranking a final de año. Por ejemplo, si Novak Djokovic termina el año en el número 25 del ranking de la ATP y Andy Murray termina el año en el número 15, se considerará como ganador a Andy Murray porque ocupa el puesto más alto en el ranking al final de la temporada.

Apuestas de total de equipo:

Si un partido termina con la retirada de un jugador, las apuestas de total de equipo para cada jugador individual se anularán y evaluarán como no válidas. Se debe terminar un partido para que las apuestas de total de equipo sean válidas.

Si uno de los jugadores no comienza el partido o el torneo, todas las apuestas de total de equipo asociadas con tal partido se evaluarán como no válidas.

Retraso o suspensión:

1. Si se completa un partido de tenis sin retirada ni descalificación, todas las apuestas se mantendrán según se anunciaron. Si se retrasa el inicio de un partido o este se suspende, las apuestas no se verán afectadas siempre que el juego se reanude y finalice el partido.

Pro Set:

Si un partido se decide en un Pro Set, en lugar de la duración normal del partido, se devolverá el importe de todas las apuestas excepto para las apuestas de línea del 1.^{er} set y de línea de dinero del partido.

Si un partido se juega con súper tie-break o se cambia para que tenga un súper tie-break, se devolverá el importe de todas las apuestas de ese partido excepto para las apuestas a ganador del primer set y ganador de la línea de dinero. Tanto las apuestas a ganador del primer set como a ganador de la línea de dinero serán válidas y se evaluarán normalmente.

Apuestas de pronósticos (ante post):

Todas las apuestas de pronósticos (ante post) son válidas. Si un jugador se retira antes de que comience un torneo, o si se retira durante un torneo, las apuestas a que dicho jugador gana el torneo se considerarán perdedoras.

Parlays/Acumuladores:

1. Al realizar una apuesta parlay en tenis, cada ronda del mismo torneo se considerará como una liga independiente.

Cambio de lugar o de superficie de juego:

Todas las apuestas son válidas sin tener en cuenta cualquier cambio de lugar, superficie de juego, ni cambios de interior a exterior o viceversa.

Copa Davis y Copa Federación:

1. Las apuestas en una “Eliminatoria” de la Copa Davis Cup o la Copa Federación se refieren a que el país pasará a la siguiente ronda. Tenga en cuenta que cada Eliminatoria consta de cinco enfrentamientos (“partidos”). El ganador de la Eliminatoria será el país que gane tres o más de los partidos que se juegan en la Eliminatoria.
2. En caso de que un partido no alcance el número de sets especificado, y tal partido sea acertado por los responsables del torneo, el ganador será aquel que oficialmente vaya ganando, determinado por los responsables del torneo.

Por ejemplo: un partido debe jugarse a 5 sets, pero solo se pueden jugar 3 a causa de las condiciones meteorológicas. El que vaya ganando al final de los 3 sets será declarado ganador del partido. Se devolverá el importe de todas las apuestas excepto de las de línea de ganador del 1.er set y de línea de dinero.

Apuestas en directo (además de las siguientes, se aplican todas las reglas previas al partido para las apuestas en directo):

1. Debe jugarse el siguiente punto para que las apuestas sean válidas. Si cualquiera de los jugadores se retira antes de que se juegue el siguiente punto, se devolverá el importe de todas las apuestas aceptadas desde el último punto.
2. Si el primer set no se completa, se anularán todas las apuestas al resultado del partido (margen, línea de dinero, set siguiente y total). Todas las apuestas de un juego en particular serán válidas, siempre y cuando el juego se haya completado en su totalidad.
3. **Apuestas de set individuales:** si no se termina el set en cuestión, todas las apuestas en directo se anularán.
4. **Apuestas con hándicap y de juegos totales:** si un partido de tenis no se termina debido a la retirada o descalificación de un jugador, se anularán todas las apuestas en directo con hándicap y de juegos totales. Se cancelarán las apuestas y se devolverá su importe. Recuerde que esto también se aplica a las apuestas en directo en líneas tales como: Nadal -2,5 sets contra Djokovic +2,5 sets.
5. Al apostar en un juego en particular, a la hora de determinar el ganador del juego solo se tendrá en cuenta el resultado de ese juego concreto. Si ese juego no se completa, se anularán todas las apuestas en directo de ese juego.

Por ejemplo, si apuesta a que A. Murray gana el quinto juego del primer set, el vencedor del quinto juego determinará al ganador de esta apuesta.

6. Si no se juegan los juegos posteriores, se anularán las apuestas de esos juegos concretos.

Vóleibol

1. Si por cualquier razón, un partido comienza pero se suspende antes de finalizar el tiempo reglamentario y no se completa el mismo día, todas las apuestas ofrecidas al resultado final del partido se considerarán nulas y el dinero apostado será reembolsado.
2. En las apuestas a partido y set, el número final de puntos jugados en un set no afectará a la forma de evaluar las apuestas. Por ejemplo, los sets jugados a 21 puntos o a 25 puntos se evalúan basándose en el ganador del set. Cambio de Campo:
3. En el formato “Partido de ida y Partido de vuelta”, las apuestas en el Partido de vuelta no incluyen el “Set de oro”.

Si se cambia el lugar del encuentro, todas las apuestas seguirán siendo válidas.

Apuestas al Set (Resultado correcto):

Este tipo de apuestas se basan en el resultado exacto del set

Apuestas al Ganador del Set:

Este tipo de apuesta se basa en el ganador de un set en concreto. Para que las apuestas sean válidas, el set en cuestión debe ser jugado hasta el final. Los siguientes tipos de apuesta serán inválidos en caso de que el partido no se juegue hasta el final:

- Al Ganador del partido
- Apuestas al Set
- Puntos totales del partido
- Puntos totales del equipo en el partido
- Apuestas al set con hándicap

Para determinadas apuestas al set, y en el caso de que éste no se juegue hasta el final, se anularán las apuestas, a menos que el resultado de la apuesta específica ya se haya determinado. Si un set se juega hasta el final, pero el partido no se completa, las apuestas a ese set en concreto serán válidas.

Puntos de Vóleibol

Bajo el epígrafe de “Volleyball Points “, ofreceremos un hándicap a los puntos del Equipo A vs. los puntos del Equipo B para el partido y/o sets específicos.

Waterpolo

1. **2 Opciones (2 Way):**A menos que se especifique lo contrario, todas las apuestas se valorarán según el resultado al final del tiempo reglamentario, sin incluir las prórrogas o tandas de penaltis.
2. **Ganador del 1er, 2º, 3er o 4º cuarto:** Sólo se tendrán en cuenta los goles marcados dentro del período en cuestión. A menos que se indique lo contrario, la prórroga no se tendrá en cuenta para el resultado del 4º cuarto.
3. **Campeones de división (Division Champions):** Si la temporada se acorta por el motivo que fuese, las apuestas se valorarán en función del campeón de división (Division Champion) declarado por la autoridad reguladora correspondiente.